La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo

Edición Española

Computer Gaming World

Nº 20 • JULIO • 1997
650 ptas.

Reportaje: Constructor, tan innovador como edificante

REVIEWS

- Star Trek: Generations
- Dungeon Keeper
- Magic: The Gathering
- Betrayal in Antara
- Ecstatica II

TOP SECRETS INTERACTIVOS

Te contamos cómo llegar al final de:

- Lighthouse
- MDK

Blizzard da forma a su propia guerra de las galaxias en:

Starcraft

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 675

FLY WITH SKY
CON LA NUEVA SGX 50 SKY DE HONDA
P.V.P. IVA INCLUIDO
197.000 PTAS
CAHISPA
TU SEGURO
HONDA
15.503 pts.
HONDA SKY
HEC
RECAMBIOS HONDA ORIGINALES
REPSOL
con HONDA
SGX 50 SKY
HONDA
Come ride with us
© connecta 1997

Computer Gaming World

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Jose María Martín, Jose Villalba Medina, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto
LH Servicios Informáticos
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción:
Guadalupe Gisbert
Ayudante de producción:
Juan Francisco Larramendi
Fotografía: Paco García

Redacción y Administración:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42 Fax: (91) 327 26 80
Publicidad Madrid:
Telefono: (91) 432 02 40 Fax: (91) 577 89 27
Publicidad Barcelona:
Telefono: (93) 453 69 00 Fax: (93) 453 97 66
Suscripciones:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02
Filmación e integración:
MONTAJE Y FILMACIÓN
Impresión: AVENIDA GRAFICA
Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Distribución España:
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 662 06 02

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. *Copyright © 1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.*

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización." Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

SOLICITUD DE CONTROL ACEPTADA POR OJD

América Ibérica

Edita:
América Ibérica
Presidente:
Gustavo González Lewis
Director Gerente:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich

editorial

Cuestión de talento

Lo que Blizzard ha conseguido en apenas un par de años, probablemente no tiene parangón posible en la historia de los juegos de ordenador. Lograr encumbrar sus dos últimas producciones –Warcraft II y Diablo– a la categoría de auténticos números uno, y no bajar ni un ápice el listón con su próxima creación, Starcraft, es algo que seguramente para si quisieran la mayor parte de las compañías del sector, incluidas algunas infinitamente más consolidadas y relevantes.

Además, y para acallar las voces que preconizaban un estancamiento de la compañía norteamericana, casi obligada a continuar explotando la gallina de los huevos de oro iniciada con Warcraft, Blizzard está a punto de desmarcarse de su propio encasillamiento lanzándose a explorar un género tan clásico como el de las aventuras gráficas. Aunque lo que se sabe sobre Warcraft: Lords of the Clans es todavía muy poco, lo cierto es que la expectación qué el juego ha creado es realmente increíble, y sólo puede compararse a la lograda por dos grandes bastiones del género, la tercera parte de Monkey Island y la octava de King´s Quest, ambas también de próxima aparición. No hace falta decir que pasar a codearse ni más ni menos que con las todopoderosas LucasArts y Sierra con sólo una aventura gráfica –todavía no terminada– no está al alcance de cualquiera.

No nos da reparo por tanto confesar nuestra admiración hacia una compañía que además de suerte, derrocha talento y sabiduría. Esto último lo decimos por que quizá uno de los grandes aciertos de Blizzard haya sido el saber dosificarse, publicando los juegos justos, y cuidando al máximo cada uno de sus detalles. Esto es algo que precisamente hemos defendido reiteradamente desde estas mismas líneas, y la buena marcha de la trayectoria de los creadores del ya clásico Warcraft parece en gran parte darnos la razón.

Con todo, sólo el paso del tiempo dirá si Blizzard consigue mantener su exitoso devenir, o acaba por encasillarse en la autoclonación de sus propias creaciones más celebres. Mientras tanto ya se han hecho un hueco en nuestro propio "Olimpo de la Programación", todavía dominado por aquellos geniales señores llamados Ultimate.

Jose Emilio Barbero

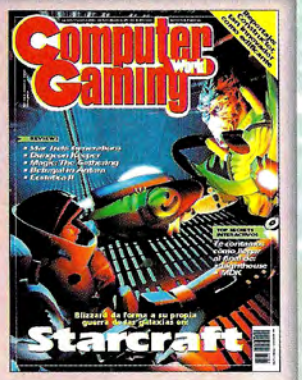
Así puntuamos en CGW

bajo mínimos	◎
pasable	◎◎
bueno	◎◎◎
muy bueno	◎◎◎◎
imprescindible	◎◎◎◎◎

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos juegos en los que casi todo es realmente bueno. De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que sólo les faltó la guinda final para obtener el sobresaliente. El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas. Peor parados saldrán los que obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto.

sumario

NÚMERO 20 • JULIO • 1997



En portada:

Pese a que su producción no englobe ni tan siquiera diez títulos, la carrera de Blizzard hasta el momento ha estado siempre marcada por el éxito. Despues de bombazos como Blackhawk, Warcraft o Diablo, llega ahora Starcraft, un galáctico juego que promete tanto o más que sus famosos predecesores.

REPORTAJES

Starcraft 24

Blizzard asciende a las estrellas. Tras maravillar a propios y extraños con producciones tan exitosas como Warcraft II o Diablo, la compañía norteamericana pone ahora rumbo a las estrellas para su nueva producción, Starcraft, un fascinante juego de estrategia en el espacio.

Constructor 34

Estrategia original. Una primera aproximación a la nueva producción de System 3, cuyas oficinas y estudios tuvimos oportunidad de visitar hace unas semanas. Constructor será un juego de estrategia muy original caracterizado por un gran sentido del humor.

AVENTURA/ROL

Betrayal in Antara 38

Una novela de fantasía. La secuela de Betrayal at Krondor te transportará a otro mágico reino donde se producirán intrigas palaciegas, conspiraciones políticas, y sorprendentes acontecimientos que tendrán como protagonista a Aren, un joven pueblerino que encierra en su interior un gran poder.

Star Trek: Generations 42

Misión: salvar el universo. El reparto de "La nueva generación" al completo, con la inmortal presencia del capitán Kirk, acomete la persecución de un loco genocida en esta magnífica traslación de la película al ordenador.

Safecracker 46

Mil y una cajas fuertes. Conviértete en experto "revienta-cajas" y supera las difíciles pruebas que te aguardan en la mansión de Crabb & Sons. Un juego de puzzles sin fin para disfrutar muchas horas.

Los Muppets en La Isla del Tesoro 48

Quien tiene un amigo... Después del éxito de la película, Activision adquirió los derechos para crear una simpática y divertida aventura con unos protagonistas eternos: los teleñecos.

ESTRATEGIA

Dungeon Keeper 50

El amo del calabozo. Por fin hemos podido poner nuestras manos en la producción más ansiada de Bullfrog. La espera ha merecido la pena. Conviértete en amo y señor de criaturas y demonios, y compite por dominar la tierra.

Magic: the Gathering 54

Sólo para "Magic-maníacos". Microprose ya ha terminado su edición informática del conocido juego que ha vendido 2000 millones de cartas en todo el mundo. ¿Te atreves a conocerlo?

Fallen Haven 58

Más de lo mismo. Dos razas se disputan los yacimientos minerales de un lejano planeta llamado New Haven, en un juego que sigue sin cortapisas todos los cánones de moda.

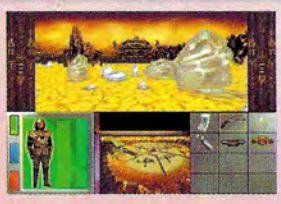
Muzzle Velocity 60

Ni avance ni retroceso. Descubre un interesante híbrido de estrategia y acción 3D que te ofrece más de 140 misiones en solitario. La Segunda Guerra Mundial otra vez en tus manos.

ACCION

Ecstatica II 62

Más difícil todavía. Una soberbia secuela que te mantendrá pegado al ordenador incontables horas hasta terminarla. Asume tu papel de héroe y recorre un castillo infestado por criaturas del mal en busca de un legendario medallón que librará al reino de las garras de un perverso hechicero.



Star Trek: Generations

Magic: The Gathering

Ecstatica II

Computer Gaming World
LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

Formula Karts 66

Pequeños demonios. ¿Quién ha dicho que los karts son cosa de niños? Participa en un desafío contra-reloj y consigue los laureles pilotando uno de los vehículos de Sega.

Exhumed 68

Un tributo a los dioses. Un nuevo juego de acción con el que volverás al antiguo Egipto para desvelar los secretos de una cultura sobre la que aún hoy existen muchos mitos y leyendas.

Sandwarriors 70

Juguetes de los dioses. Esta original concepción de la acción 3D te llevará a un lejano planeta habitado por los precursores de la cultura egipcia. Allí se libra una encarnizada batalla por un antiguo trono.

Blood 72

Matar a un dios. Sólo la venganza mueve a Caleb, un pistolero del siglo pasado, a enfrentarse a las fuerzas de la oscuridad en busca de respuestas. La casquería está abierta.

GT Racing 74

Un grave ataque de ansiedad. Conoce la nueva propuesta de Ocean para el mundo de las carreras de coches. Conduce un deportivo por varios países de todo el mundo.

Test Drive Off Road 76

La cólera del rinoceronte. La competición de todoterrenos modernos con un emblemático título. Sube a un 4x4 y compite en 12 duros circuitos ambientados en diferentes parajes.

Fort Boyard: el desafío 78

Diez y ocho ardides. Parecido a nuestra "Noche de los castillos", este concurso de la televisión francesa se ha versionado en el ordenador, transformándose en un compendio de curiosas pruebas de habilidad.

Battle Sport 80

¿Deporte? Aunque se dice que sobre gustos no hay nada escrito, será muy difícil que este extraño juego consiga llamar la atención de muchos jugadores.

Riot 82

Un cóctel explosivo. Otro deporte futurista para el saco de los juegos que nunca llegarán a convertirse en superventas o número uno.

DEPORTES

Jack Nicklaus 4 84

Rozando la perfección. Que una leyenda viva como Nicklaus ponga su nombre a un juego, dice algo de este título. No es por tanto casualidad, que esta fantástica simulación tenga una calidad difícil de superar.

Ten Pin Alley 86

El suave tacto de la victoria. Aunque pocos juegos de bolos llegan a nuestro país a lo largo del año, y menos aún con buena tecnología, éste no llega a la media.

SIMULACION

F-16: Fighting Falcon 88

El ave rapaz ataca de nuevo. Israel, Corea y Chipre son los escenarios de batalla de este simulador que una vez más, te pondrá a los mandos de uno de los cazas más vendidos del mundo.

secciones

6 Léeme.bat

Los meses de verano traen siempre bajo el brazo las vacaciones, pero de momento el mundo de los juegos de ordenador no conoce el descanso, y son muchas las noticias que se han producido.

16 Interfaz

Muchas siguen siendo las dudas que nos consultais a través de vuestras cartas, e improvo es nuestro esfuerzo por tratar de resolvéroslas.

18 Zona Beta

Deporte, acción, estrategia o simulación son los géneros a los que pertenecen los diferentes juegos que desfilan este mes por nuestra sección de "previews".

94 Contenido del CD

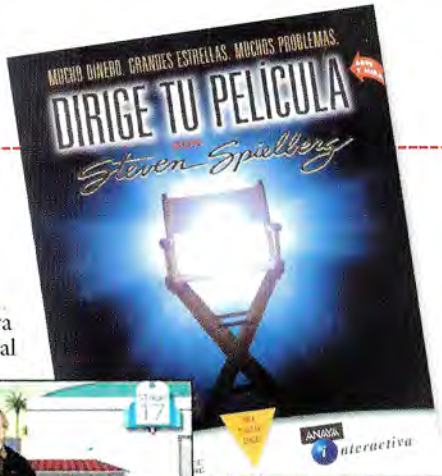
Instrucciones de instalación y uso del juego y de nuestros Top Secret Interactivos. Este mes con una sorpresa especial en torno al fabuloso Dark Earth.

98 Top CGW

Algunos de los últimos éxitos del mundo de los juegos de ordenador, como Outlaws, POD, Comanche 3, Theme Hospital o X-Wing vs. TIE-Fighter, entran este mes en nuestra lista gracias –como siempre– a vuestros votos.

Este mes te regalamos el misterioso INCA Encontrarás sus instrucciones del juego en la página 94.

Para futuros directores



Anaya Interactiva acaba de lanzar al mercado "Dirige tu película con Steven Spielberg", un curioso producto que combina ciertos elementos de juego con todo lo que es una producción cinematográfica. El usuario tendrá que seguir todos los pasos necesarios para crear una película, desde la redacción de un guión al estreno, pasando por el rodaje, edición, música, y efectos de sonido entre otros.

Steven Spielberg no es simplemente un nombre que avala la calidad del producto, sino que participa en él de forma activa ayudando al usuario con sus consejos y experiencia. Todo un equipo técnico que ha trabajado en conocidas películas se pondrá al servicio del jugador para producir un cortometraje protagonizado por Quentin Tarantino y Jennifer Aniston. Los tres CD-ROM de que consta este título (híbrido para PC y Macintosh), contienen un total de 90 minutos de secuencias de vídeo, con distintos enfoques de una misma situación y diversas dramatizaciones de la misma. Los usuarios que creen sus películas con este producto podrán intercambiarlas en disquete o a través de Internet, de forma que se hace patente la gran variedad de historias que se pueden rodar con el mismo material según quien lo haga.

"Dirige tu película con Steven Spielberg" tiene cuatro niveles diferentes de progresión, y está totalmente traducido y doblado al castellano. El propio Spielberg quiso escuchar las voces para decidir cuál iba a ser su voz en nuestro idioma. El precio de venta recomendado es de 9.990 pesetas, y el procesador mínimo necesario para ejecutar el programa es un 486/66 MHz (Windows 3.1 o Windows 95).

Sólo 3D

Ubi Soft, dentro de su gama de accesorios para juegos, ofrece ahora dos nuevos productos que harán de los juegos 3D toda una experiencia diferente. Maxi Gamer 3D fx es una tarjeta "add-on", esto es, que se conecta a la VGA, con unas prestaciones soberbias para su precio (36.900 pesetas). Gracias al chipset 3Dfx Voodoo, aumenta la velocidad de las animaciones 3D, es capaz de aplicar efectos como corrección de texturas, filtros, sombreados Goraud, morphing, y una amplia gama que jugadores y artistas 3D encontrarán muy completa. El paquete de lanzamiento incluye POD con la tarjeta.

También para juegos 3D es el "Sphere PAD 3D", un sofisticado control para juegos 3D que mediante una esfera de giro analógico en 360º (6 ejes), permite un movimiento completo en juegos 3D tales como Quake, Duke Nukem 3D o X-Wing. Este mando incluye 5 niveles nuevos para Descent 2 y 6 para Duke Nukem 3D. 6 botones de disparo ofrecen una gran versatilidad ergonómica. Su precio es de 14.990 pesetas.

Ambos productos incluyen drivers, manuales en castellano, y varias demos de juegos. Puedes obtener más información en las páginas WEB de Ubi (www.ubisoft.com) o en el teléfono (93) 544 1500.

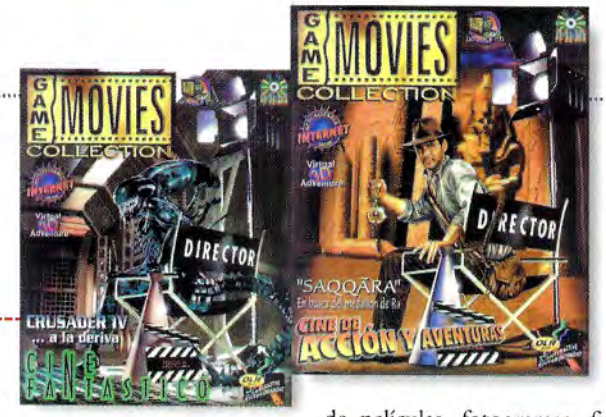
Wing Commander V

Aunque el título no será éste, sino Wing Commander: Prophecy, Origin ya prepara una nueva entrega de esta saga que pretende retornar a sus orígenes (partes 1 y 2) en su línea argumental. Aunque este título no estará tan centrado en el vídeo como el anterior, algunos conocidos personajes sí tomarán parte en él, sin que haya nombres concretos en este momento puesto que se están negociando los contratos.

En lugar de asumir el papel de Blair, el jugador será un joven cadete. Los Kilrathi reaparecerán en esta entrega, aunque no como los malos de la historia. Este dudoso honor queda reservado para una misteriosa raza que encuentra peligrosos a terráqueos y Kilrathi, decidiendo por ello exterminar a ambas especies. Nuevas tácticas, gráficos 3D de lujo y un diseño que aunque sigue el iniciado por Chris Roberts, ya no cuenta con el conocido autor de la saga por haber abandonado éste la compañía.

Dominio del arcade

Sega prepara para este año nuevas conversiones de juegos de recreativa y consola que dejan patente su gran dominio sobre uno de los géneros más populares: el arcade. El primero será Virtua Fighter 2, con dos nuevos luchadores, más movimientos, mejores gráficos, y opciones de juego en red. Después seguirá Virtual On, un juego de lucha de robots con movimiento sin restricciones en arenas 3D que incluirá opciones multijugador con pantalla dividida, preparado exclusivamente para MMX y que se podrá controlar con un nuevo joystick



dual que Sega lanzará al mercado próximamente. Continuando con segundas partes, llegará Virtua Cop 2, con diferentes caminos para elegir, más enemigos, gráficos mejorados, y soporte para las pistolas de PC. Daytona Deluxe tendrá todo lo que le faltaba a Daytona, buenos gráficos y opción multijugador, así como nuevos circuitos y coches. Manx TT será un juego de motos con escenarios británicos, opciones multijugador (como todos los juegos que Sega prepara para este año), ocho motocicletas a elegir, y tres circuitos. Los dos últimos títulos previstos para este año son Last Bronx y Touring Car, siendo el primero un juego de lucha ambientado en los bajos fondos, y el segundo otro juego de carreras de coches con unas leyes físicas muy reales.

De la ilustración al juego

Roger Dean, conocido ilustrador que diseñó psicodélicas portadas para discos de Asia y Yes y numerosas carátulas para Psygnosis, está diseñando un juego llamado The Black Onyx, una aventura que prepara la recién formada compañía Blue Planet Software. El juego será la historia de un solitario aventurero cuya misión será salvar el mundo. Aunque el argumento genérico sea éste (habrá algo más concreto en próximas fechas), Black Onyx se distanciará posiblemente de cualquier otra cosa vista hasta ahora debido a la participación de Dean, cuya visión artística no tiene igual en todo el mundo.

The Black Onyx

Juegos de cine

OLR amplía la serie "Game Movies Collection" con dos nuevos títulos. Cine fantástico presenta la aventura 3D "Crusader IV... a la deriva", inspirado en Alien el 8º pasajero. "Saqqára, en busca del medallón de Ra", es otra aventura que ilustra el género de acción y aventuras. Ambos productos incluyen, como viene siendo habitual en esta serie, una completa enciclopedia de sus respectivos géneros con fragmentos de películas, fotogramas, fichas técnicas, pósters, un trivial, y bandas sonoras entre los muchos datos que contiene el doble CD de cada título.

Dentro de otro orden de productos, OLR ha lanzado también "Net fun!", un paquete para Internet que integra todas las funciones de un navegador con cuatro entornos diferentes (bélico, medieval, terror y el oeste). Para amenizar las a veces eternas esperas de carga de un sitio WEB, este programa muestra diversas ilustraciones animadas con música de fondo. Este producto es compatible con Netscape 3.0 y Microsoft Explorer 3.0, y permite al usuario editar sus propios entornos multimedia.

Más deporte

Actua Soccer Club Edition es una nueva edición del conocido juego de Gremlin que ofrece todos los clubes de la Premier League actual, con 20 jugadores por equipo. Incluye opciones de liga, revisión de clasificación en las tablas, prácticas y amistosos para preparar la liga, y una soberbia base de datos con información de todos los clubes y sus logros profesionales. El movimiento de los jugadores está capturado del movimiento real de algunos componentes de la Premier League, y el entorno 3D en tiempo real permite contemplar la acción desde cualquier ángulo. Los comentarios en directo son de Barry Davies, un popular comentarista británico.

Cryo, imparable

La compañía francesa, cuyos próximos productos serán distribuidos por Friendware, prepara una gran cantidad de títulos para su lanzamiento entre septiembre y marzo del año que viene. "Atlantis: The Lost Tales" será una aventura gráfica que utilizará como base el mismo entorno 3D que ya ofreciera en su día Versalles, pero con una calidad gráfica muy superior si cabe. En Atlantis

Compra el mejor Software al mejor precio

CCGW
Nombre .....
Apellidos .....
Dirección .....
Localidad .....
Provincia .....
Código Postal ..... Teléfono .....
Dirección E-MAIL .....
Forma de envío contrarreembolso: Correo ❑ Agencia de Transporte ❑

Puedes realizar tus pedidos a través de Internet: pedidos@centromail.es
ó llamando al teléfono: 902•17•18•19

RETURN FIRE ❑ Arcade

Super oferta
CD 1.495

INT. MOTO X ❑ Deporte

Super oferta
CD 1.495

STAR CONTROL 3 ❑ Simulador

Super oferta
CD 1.495

SENSIBLE WORLD OF SOCCER ❑ Deporte

Super oferta
CD 1.495

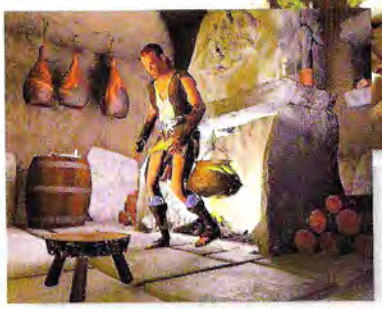
¡Cómpralo ya!, presenta este cupón en tu Centro Mail más cercano (ver últimas páginas de la revista); o envíalo por correo a: Centro Mail • Cª de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid
Lo recibirás contrareembolso por correo: 400 pta o por agencia: 750 pta.

OFERTA ESPECIAL PARA LOS LECTORES DE COMPUTER GAMING WORLD

Aprovecha la ocasión que te ofrece Centro MAIL y compra estos fantasticos juegos a un precio aún más fantástico.

CENTRO MAIL
www.centromail.es

Atlantis

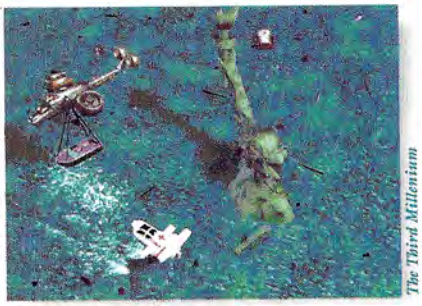


Atlantis

The Third Millenium

se mezclan fantasía y realidad para presentar una historia de intrigas palaciegas, héroes y villanos.

Ubik



The Third Millenium

"Riverworld", basado en una conocida novela, será un juego de estrategia 3D en primera persona que introducirá muchos factores hasta ahora nunca utilizados en este género, como conversaciones con personajes para dar órdenes. La mecánica del juego será muy similar a la de Civilization, pero no así su puesta en escena, que quizá logre sentar un nuevo estándar. "Dreams to Reality" será otra aventura 3D ambientada en el mundo de los sueños, donde cualquier cosa puede ser realidad. Cryo intenta ofrecer al jugador esto en forma de libertad absoluta de acciones y movimientos, como correr, saltar, nadar, trepar, pelear, o conversar, pero manteniendo siempre la premisa de la aventura sobre la acción. "The Third Millenium" será un juego de estrategia poco convencional en el que el jugador deberá crear una sociedad global en el planeta Tierra, uniendo a todas las naciones bajo su mando. Partiendo de una pequeña zona, el objetivo se logrará paso a paso, aunque sea engañando, mintiendo, etc. Un título ideal para estrategas y conspiradores. "Intervention" convertirá al jugador en dios, y su misión será crear un universo y gobernarlo. Las estrategias a decidir por el camino podrán ser muy variadas, pero más de uno se sentirá encantado al recibir la adoración de millones de seres. Por último, "Ubik" combinará estrategia y aventura en una atmósfera de ciencia ficción.

Multimedia variada

El Grupo SP ha lanzado cinco nuevos títulos al mercado. Dos de ellos hacen un recorrido por la vida y obra de Velázquez y El Greco, con numerosos detalles artísticos e históricos que los entendidos sabrán apreciar. Para los aficionados a la música sale "La Guitarra", que ofrece la posibilidad de aprender solfeo, crear acordes y leer una partitura, así como tocar este instrumento. Como entretenimiento para todas las edades, ha nacido "Magia y juegos malabares", un curioso programa que enseña todo tipo de trucos que resultarán divertidos en cualquier ocasión. Por último, y aunque no específicamente para los madrileños, SP ha creado "Rutas de la Comunidad de Madrid", una obra multimedia que permite descubrir los parajes más desconocidos y atractivos de esta región, con todo tipo de detalles históricos, culturales, y gastronómicos entre otros. A excepción de los dos últimos, cuyo precio es de 1.950 pesetas, el resto tienen un precio de 4.950.

Una nueva alternativa

Ikarion prepara un título denominado Project Paradise, un juego de acción y aventura ambientado en el año215, en el que el jugador tendrá que controlar a tres personajes diferentes para lograr destruir un satélite que podría eliminar cualquier rastro de vida del planeta. Con soporte multijugador, este juego hace imprescindible la combinación de las habilidades de sus tres protagonistas para tener éxito en la misión propuesta. Friendware lanzará este producto en septiembre, y mientras tanto, ya ha sacado Q!Zone, un CD-ROM de Wizard Works que incluye tres nuevos episodios no oficiales para Quake.

De locura

Con un título llamado "Dementia", abrirá Telstar el mes de septiembre. Su protagonista, una anciana octogenaria, tendrá que recorrer 10 mundos 3D diferentes en busca de su familia. Estos exóticos lugares que recorrerá, contendrán numerosos puzzles basados en leyes físicas y mecánicas, aunque todos con una ilógica lógica. "Joe Blow" será un juego de plataformas 3D que distanciándose de otros títulos de este género, tendrá un desarrollo no lineal. Incluirá mejoras para tarjetas 3D, y una resolución de 1024x768 en color de alta densidad (16-bit), con una cámara flotante que permitirá contemplar la acción desde diversos puntos.

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTA

STAR WARS™ X-WING™ VS. TIE FIGHTER™

SIMULACIÓN DE COMBATE ESTELAR DE UN SOLO JUGADOR Y MULTIJUGADOR

Desafía al resto de la Galaxia en INTERNET
www.rebelhq.com

Versión Original con manuales en castellano.

POR LAWRENCE HOLLAND

Exclusivamente WINDOWS 95

ERBE
c./ Méndez Álvaro, 57
28045 • Madrid
Tlf.- 506 42 00
Fax- 528 83 63

LUCASArts
www.lucasarts.com

© 1997 Lucasfilm Ltd. y LucasArts Entertainment Company. Todos los derechos reservados. Star Wars, X-Wing, TIE Fighter y el logo de LucasArts son marcas comerciales de Lucasfilm Ltd. Usadas bajo autorización. Totally Games es una marca comercial de Totally Games.

Siege

"Siege" es el nombre de un juego de estrategia en 3D y SVGA, en tiempo real, donde el jugador asumirá el control de un pequeño ejército en el siglo XIV, para conquistar más de 20 castillos. Tendrá opción multijugador y se podrá controlar a las unidades en grupos o individualmente. Quizá por su originalidad, destacará de los títulos anteriores "Virus", un juego de acción y estrategia en el que supuestamente, el ordenador del jugador ha sido infectado por un virus. A partir de aquí se genera un mundo 3D del que formarán parte algunos archivos del disco duro del jugador, como los WAV, gráficos y documentos de Word. Virus será para Windows 95 y correrá a 25 imágenes por segundo.

Dementia

Joe Blow

Virus

Los monstruos del científico

La isla del Dr. Moreau, escrita por H.G. Wells, se ve por segunda vez en poco tiempo llevada a una pantalla, aunque en esta ocasión sea la del ordenador. Tras la película con Marlon Brando y Val Kimer, pero sin basarse en ella, los estudios Haiku (creadores de Down in the Dumps), decidieron junto con Psygnosis transformar esta magnífica obra en una aventura gráfica de proporciones descomunales en todos sus detalles. Al margen de las situaciones habituales que puedan plantearse en una aventura, la intención del juego es plantear sucesivos dilemas morales al jugador, de forma que tenga que pensarse muy mucho las posibles consecuencias de sus buenas o malas acciones. La calidad gráfica de este título está a la altura de otras producciones francesas, que hoy día, parecen poseer la clave de la tecnología perfecta para obtener unos gráficos realmente impresionantes.

Más aventuras de Lara Croft

Core Design, perteneciente al grupo EIDOS, trabaja febrilmente en Tomb Raider 2. Las nuevas aventuras de Lara transcurrirán en la mágica ciudad de Venecia, con unos escenarios increíbles y nuevos movimientos para la fémina más famosa de la industria de los juegos de ordenador. Aunque aún no se ha revelado nada del argumento, sí se sabe que en esta ocasión Lara no viajará por el mundo, pero los escenarios serán mucho más ricos en interiores y habrá nuevas opciones como la posibilidad de luchar bajo el agua. También aumentará el número de enemigos, ya que al parecer hubo quien se quejó de la escasa presencia de ellos.

Además de esta nueva entrega de Tomb Raider, Core prepara tres juegos más: Ninja, un juego de aventura y acción con escenarios

Ninja

Fighting Force

Tomb Raider, pero más basado en la lucha que en la exploración; Swagman, un título de plataformas y puzzles; y Fighting Force, toda una maravilla tecnológica en 3D con aventuras y acción hasta unos límites insospechados. De todos ellos ampliaremos información en próximos números.

Swagman

Juegos de altos vuelos

EIDOS prepara dos simuladores bien diferentes que dejarán sin habla a los aficionados del género. "Flying Nightmares 2" combinará la simulación con estrategia en tiempo real, con unas campañas impresionantes y sumamente realistas tanto a nivel

STAR TREK® GENERATIONS™

DOS CAPITANES - UNA AMENAZA

Un juego de acción en 3D que te arrastra a una vertiginosa aventura basada en la famosísima película. Sigue la trama y descubre secuencias originales de la película, con textos y voces en castellano, y detalladas reproducciones en 3D del mundo *Star Trek*® que te situan en el centro de la acción, ¡y justo cuando más te necesitan!.

Un intrépido científico de nombre *Soran* intenta penetrar en una espiral de energía llamada Nexus destruyendo una serie de soles y millones de vidas. Y tú debes impedir esta locura.

Para completar las doce misiones debes superar obstáculos, resolver dilemas, encontrar pistas, reunir ciertos elementos y, es inevitable, ¡Combatir cuerpo a cuerpo!. Sorpresas continuas y limitaciones de tiempo crean un entorno de acción frenética y de aventura. Alucinarás con su atmósfera y detalles si te apasiona la Ciencia Ficción, y también, gracias a su increíble jugabilidad.

De los creadores de
STAR TREK®: THE NEXT GENERATION™ "A FINAL UNITY"

CD-ROM

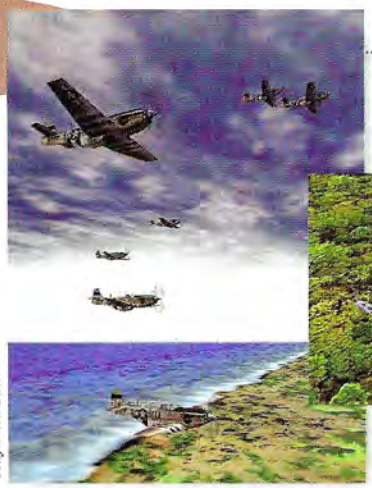
MANUAL, TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO

MICROPROSE
http://www.microprose.com

™, ® & © 1997 Paramount Pictures. Todos los derechos reservados. *Star Trek* y sus marcas asociadas son marcas de Paramount Pictures. MicroProse es un usuario autorizado. MicroProse es una marca registrada de MicroProse Software. Código y Manual © 1997 MicroProse Software, Inc. Todos los derechos reservados. Todas las marcas comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios.

PROEIN SOFTWARE

Velázquez, 10-5º Dcha.. 28001 Madrid.
Télf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http: //www.proein.com



Confirmed Kill

Flying Nightmares

gráfico como geográfico. La opción multijugador de este título permitirá participar hasta a 16 personas en una salvaje batalla por tierra y aire, todo ello en alta resolución y color de alta densidad. Exclusivamente para Internet saldrá "Confirmed Kill", un simulador basado en misiones y con unos gráficos jamás vistos en un programa de estas características. La tecnología 3D no utilizará herramientas como Direct3D, sino que estará directamente dirigida al hardware, con lo que la velocidad aumentará notablemente. Confirmed Kill incluirá aviones como el P-51D o el Fw-190D9 entre los más de 14 modelos de que dispondrá el usuario.

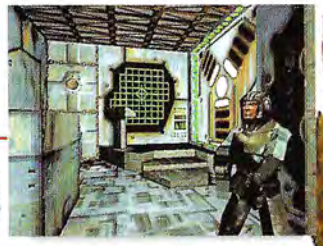
Quake 2

Quake 2

La secuela del archiconocido título de id software ya está en marcha, aunque en esta ocasión llegará a España de la mano de Proein y Activision. Entre las innovaciones de Quake 2 con respecto a su predecesor, se contará un nuevo sistema de iluminación dinámica capaz de calcular el radio de la luz y la dispersión, texturas incluidas. Otra de las novedades es que será un programa nativo de Windows 95, por lo que QuakeC ya no servirá para nada pero sí cualquier compilador capaz de generar DLL de 32-bit para Windows (como Visual Basic, Visual C o Delphi). John Carmack ha creado un programa que permite a los artistas pintar la piel directamente sobre el modelo 3D, con lo que las criaturas tendrán mucho más realismo. Muchos más niveles mejor equilibrados para el modo de un jugador, y la inclusión de QuakeWorld como opción multijugador, de forma que el movimiento será mucho más suave que en Quake.

Entre el cielo y el suelo

3DO prepara tres títulos bien diferentes que llevarán al jugador desde los cielos a los infiernos, pasando por guerras y batallas sin fin. "Requiem: Wrath of the Fallen", algo así como la ira de los caídos, será una aventura que mezclará la acción en primera persona con un denso argumento de ciencia ficción tintada de religión. Los escenarios 3D serán sumamente realistas y los objetivos de las misiones bastante más sofisticados que la simple aniquilación de todo bicho viviente. El protagonista será un ángel, y podrá interaccionar con otros personajes. "Uprising" se adentra en la estrategia bélica en primera persona, con batallas interplanetarias como escenario y con una generosa dosis de acción para obtener un mayor dinamismo. El sistema de inteligencia artificial se ocupará de que los enemigos no reaccionen sólo ante los actos del jugador, sino que piensen y actúen por sí mismos. El más interesante de todos ellos posiblemente sea "Army Men", un juego de estrategia en tiempo real cuyos protagonistas son los ejércitos de plástico con que cualquiera hemos jugado de pequeños. Aunque aún no se conozca mucho de él, se sabe que 3DO está trabajando ya en Might & Magic VI, un juego de rol inspirado en el universo de Heroes of Might & Magic.



Requiem

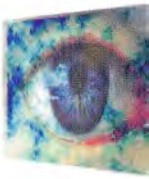
Army Men

Army Men

Army Men

Los dioses de Bullfrog

La compañía británica que acaba de lanzar al mercado Dungeon Keeper, tiene previsto para finales de este año el lanzamiento de Populous 3, que continuando una saga que en su día contó con muchos adeptos, superará a sus predecesores en muchos aspectos. Populous: The Third Coming, presenta una gran diversidad de mundos fértiles y vírgenes cuyas tierras abarcan cadenas montañosas, mares, lagos, desiertos, y cualquier tipo de accidente geográfico. Cada tipo de terreno tendrá sus propias características, para bien y para mal, y el jugador habrá de conocerlos para sacar de ellos el mejor partido. Los entornos 3D serán muy realistas como demuestran las imágenes, y se alejan de la perspectiva isométrica habitual de la serie para ofrecer una tecnología actual que permite diversos ángulos de cámara. Combates, inteligencia artificial y opción multijugador, estarán a la altura de las últimas producciones de Bullfrog.



El Imperio Maya

Revolution, la compañía británica fundada por Charles Cecil, da los toques finales a Broken Sword: Smoking Mirror. El juego, que saldrá en septiembre, trae nuevas aventuras de George y Nico, quienes en esta ocasión se ven implicados en una trama que ellos creen de tráfico de drogas, cuando en realidad no es más que una tapadera para ocultar los planes de un malvado ser que en una pirámide Maya, pretende resucitar a un malvado dios realizando sacrificios humanos. Entre las novedades de esta entrega destacan las mejoras a nivel gráfico, con la utilización de "anti-aliasing" para una mejor integración de los personajes en los escenarios, la drástica reducción de los textos, y la posibilidad de controlar a Nico en determinadas secciones del juego.

Nuevo calendario de Microsoft

Las numerosas producciones que Microsoft está realizando o va a distribuir, ya tienen fechas concretas de lanzamiento. En octubre llegarán Flight Simulator 98, Goosebumps –del que ya os hablamos al presentar a Dreamworks– y Chaos Island: Jurassic Park –un juego de estrategia para niños–. Noviembre será el mes señalado para Age of Empires, Close Combat 2, Dilbert –basado en una tira de cómic norteamericana–, NBA 2.0, Baseball 3D y Golf 4.0. En diciembre llegará Precision Racing, un juego de carreras, y en enero el anticipado Trespasser: Jurassic Park. Para más adelante, pero en el 98, están previstos Monster Truck Madness 2, Devil's Own, Outwars, Riot, y Motocross (algunos de ellos son nombres provisionales).

Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
688i Hunter Killer Jane's	09/97
Black Dahlia Take 2	10/97
Flight Unlimited 2 Looking Glass	09/97
Flying Nightmares 2 Eidos	10/97
Private Eye Infogrames	11/97
Redguard: Elder Scrolls Bethesda	10/97
Secret of Vulcan Fury Interplay	12/97
Shadows of the Empire LucasArts	12/97
Simcity 3000 Maxis	12/97
War Wind 2 Mindscape	11/97

Teletipo

Dark Reign se retrasa hasta septiembre debido a las mejoras que se han decidido hacer. La decisión está motivada porque Activision quiere sacar un juego del que se sientan satisfechos.

Lara Croft sigue desatando pasiones. En su gira con U2, luce unos sensuales modelos de prestigiosos diseñadores e incluso sale desnuda, tal y como se puede comprobar en las imágenes que la revista británica The Face (nº 5 de Junio del 97).

Virgin ha lanzado Broken Sword para Macintosh pocos meses antes de la aparición de la segunda entrega de esta aventura.

La compañía Maxis ha firmado un acuerdo de distribución con Electronic Arts.

Proein ya tiene página WEB. La dirección es www.proein.com (DSN: 195.76.46.21), y en ella podrás encontrar novedades, parches, demos, y un club de usuarios.

Una vez más, Blade se ha retrasado hasta el primer trimestre del 98.

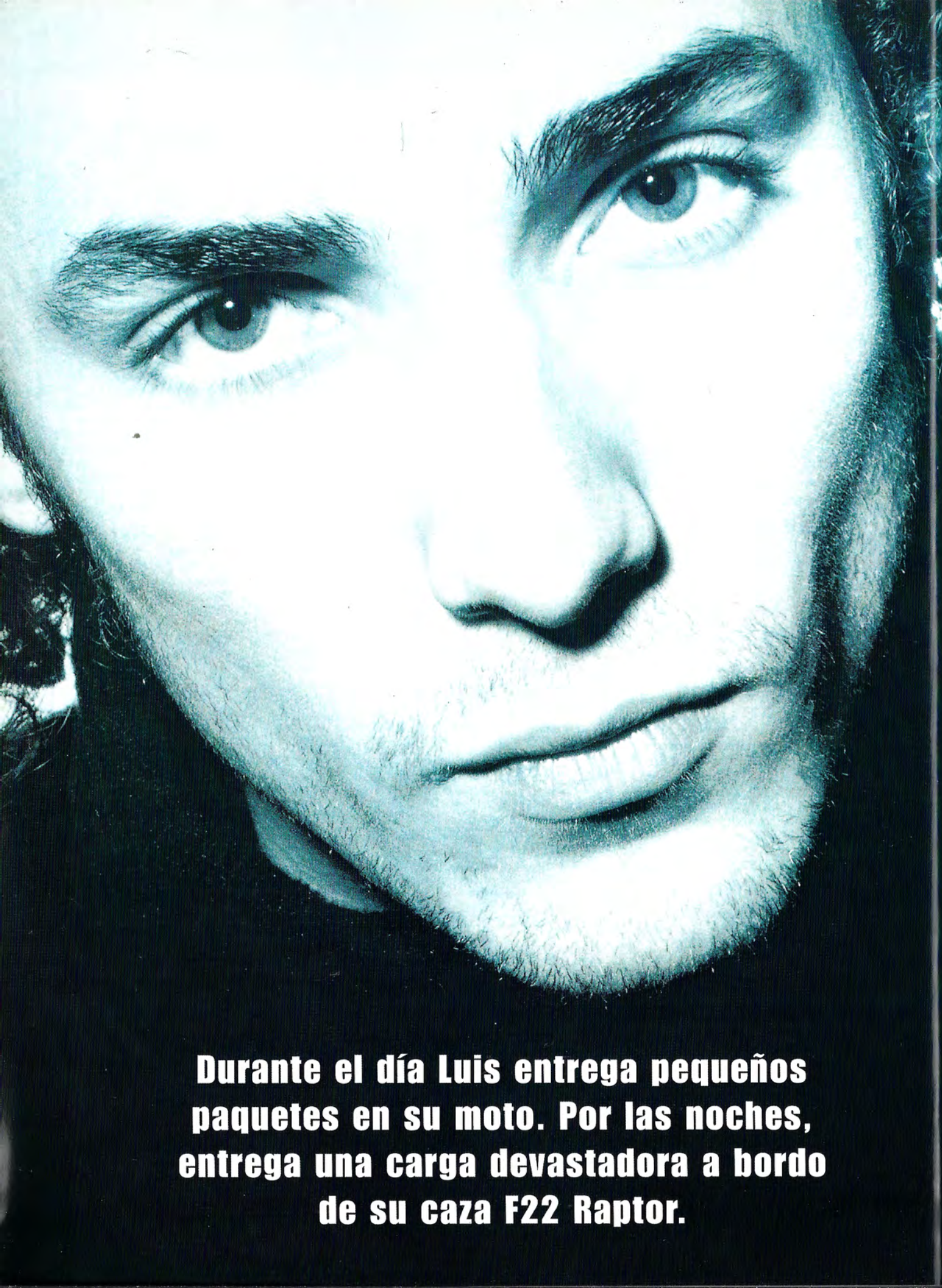
Dark Earth saldrá definitivamente en Septiembre, aunque de momento la distribución está sin confirmar.

Super Street Fighter 2 Turbo ha visto su PVP radicalmente reducido a 1.995 pesetas.

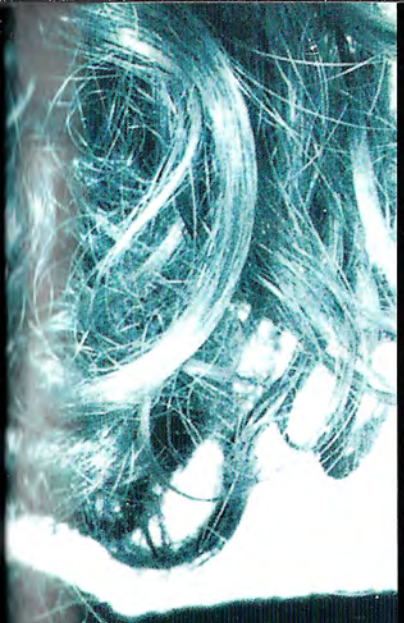
Entregados los premios del concurso "Time Passenger" de CGW

Durante el pasado mes de Mayo tuvo lugar el acto de entrega de los premios del concurso Time Passenger en las oficinas de América Ibérica. Hasta ellas se desplazaron Juan Carlos Torrecilla Merchán, que consiguió las suculentas 250.000 pesetas, y Jose Salido Peralejo, a quien le correspondió el no menos envidiable viaje al Caribe –gracias a lo cual tuvo que aguantar las inefables bromas referidas a un tal Curro–. Vaya desde aquí nuestra felicitación tanto para ellos dos como para todos los que consiguieron alguno de los regalos correspondientes a los sorteos mensuales, y nuestro agradecimiento a todos nuestros lectores que con su participación hicieron posible un concurso que marcará un hito.

Los dos afortunados ganadores recibieron sus premios de manos de Manuel Fernandez, director de Marketing de América Ibérica, y Jose Emilio Barbero, director de CGW.



Durante el día Luis entrega pequeños paquetes en su moto. Por las noches, entrega una carga devastadora a bordo de su caza F22 Raptor.



iF22 Raptor. El simulador definitivo

Experimenta los extremos. El caza de combate más avanzado en el simulador definitivo.

Desencadena el poder letal y el arsenal devastador del más avanzado caza de combate jamás construido. Haz pedazos el silencio de más de 500.000 kilómetros cuadrados de terreno en un mundo 3D de montañas, valles y peligros siempre presentes. Ningún otro simulador te proporcionará la misma sensación de realidad.

- **Más de 500.000 Km² de terreno fotorrealista, renderizado de fotos reales tomadas vía satélite con datos de elevación reales.**
- **Sistema de campañas dinámico. Nunca jugarás 2 veces a la misma misión.**
- **Cabina de piloto real. Los mandos, controles e interruptores no son sólo gráficos. ¡Funcionan!**
- **Acción inmediata, misión única y juego de campaña completa.**
- **Enorme variedad de aviones y vehículos, todos ellos participando activamente en la guerra.**
- **Múltiples niveles de dificultad, tanto para novatos como para expertos.**
- **Soporta juego por modem y red.**

INTERACTIVE MAGIC

www.imagicgames.co.uk

Friendware

www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

iF22 Raptor es una marca registrada de Interactive Magic. Windows'95 es una marca registrada de Microsoft Corporation. Todas las otras marcas son propiedad de sus respectivos dueños. Ilustración de portada creada por Dru Blair de Blair Air Studios. ©Copyright 1997 Interactive Magic. Todos los derechos reservados.

Interfaz correo

Estimados amigos de Computer Gaming World. Necesito salir de un atasco en el juego Discworld. Veréis, no se cómo encontrar el libro en el acto II y me gustaría tenerlo en mi poder. Gracias.

Blai Juárez
Sabadell (Barcelona)

Tendrás que ir hasta la biblioteca y dar el plátano de oro al bibliotecario, que abrirá el espacio-L. Atraviésalo, espera a que aparezca un ladrón y coja el libro. No lo tomes ahora, pues de lo contrario no podrás atravesar el espacio-L. Empuja el tomo para abrir la estantería y sal por la puerta del espacio-L Tendrás que realizar numerosas tareas, y ya casi al final del acto hablar con la abuela Ogg. Te pedirá un beso y si eres sarcástico con ella, mientras esperas que todo se arrugue podrás robar el libro de las natillas que está en la estantería. Atraviesa el espacio-L, coge el libro de la estantería, que has dejado solo todo este tiempo y pulsa sobre las tapas del de las natillas para cambiar las cubiertas. Ahora podrás poner el libro del dragón, que en realidad contiene información sobre natillas, en el espacio vacío de la estantería.

Hola amigos, soy un lector vuestro desde hace varios números y tengo serias dudas en un juego que llevo machacando desde hace tiempo: Touché. ¿Dónde puedo conseguir las flores que quiere Juliette? ¿Qué relación guardan los herreros?

José Manuel Marrero
Puerto del Carmen (Lanzarote)

Con el certificado de tirador en la mano y el nuevo pase del Capitán, tendrás que ir a Le Mans a toda prisa. Consigue un cubo y un horario de carruajes en la herrería y coge las flores de un puesto que está montado camino de la catedral. Si entras en el confesionario y preguntas por la floristería, verás confirmadas tus sospechas. En la taberna, un jugador de cartas te dará una clave que debes decir a la dueña de la floristería. En Amiens, más adelante tendrás que usar pintura con las flores para que parezcan orquídeas. En cuanto a los herreros, verás que su papel en el juego será proporcionarte multitud de objetos que necesitarás para terminar Touché. Por ejemplo allí será donde tengas que pasar la prueba de la puntería con el souvenir que recogiste en la catedral al principio del juego.

Somos unos lectores de C.G.W. y tenemos una importante duda en Little Big Adventure: tenemos que ir hasta el pozo de Sendell que se encuentra en la fortaleza de Funfock, pero no sabemos llegar.

Fco. García/
Antiga Orozco/
Martos Pérez
Ronda (Málaga)

La fortaleza se encuentra en la isla Principal y podéis acceder a ella utilizando las dos tarjetas. Cuando lo hagáis, Funfock huirá a través de un teleportador.

Hola amigos, estoy jugando Legend of Kyrandia 3, y me gustaría saber cual es el orden en que debo poner las joyas en las estatuas de la isla de los gatos.

Kenneth Riba
Barcelona

Contando las estatuas desde la izquierda hasta la derecha, las gemas siguen el orden que te explico: diamante, topacio, amatista, esmeralda, zafiro y rubí. Una vez que estén colocadas, obtendrás un gran ratón mágico. Tienes que usarlo para demostrar al capitán Jean Claude el poder de tu magia.

Estimados amigos de C.G.W: necesito ayuda en Simon The Sorcerer II. He escrito varias cartas porque a pesar de todo no consigo avanzar. He inmovilizado a los demonios con el batido en el pentagrama, pero no se qué hacer a continuación. No puedo entrar en la habitación. ¿Acaso necesito algún objeto que no he podido conseguir?

Joaquín Cobos
Jaén

En primer lugar, no intentes entrar en la habitación, porque de momento no vas a poder. Prueba en la calle y busca en tu sombrero. Necesitarás unos cuantos globos para poder flotar por encima del castillo y entrar en la tesorería. Evitando a los demonios. Encontrarás globos suficientes en el Muc Swampling: teniendo tres basta. Aterrizarás en la polea de la bandera y desde ahí tienes que saltar hacia la ventana para entrar en la antesala. Camina sobre la alfombra del suelo y llegarás a la sala del tesoro.

Me dirijo a vosotros porque en Time Gate: El Secreto del Templario, ya he realizado la copia del manuscrito y he suplido el holograma por la caja de madera pero no tengo ni idea de lo que debo hacer a continuación.

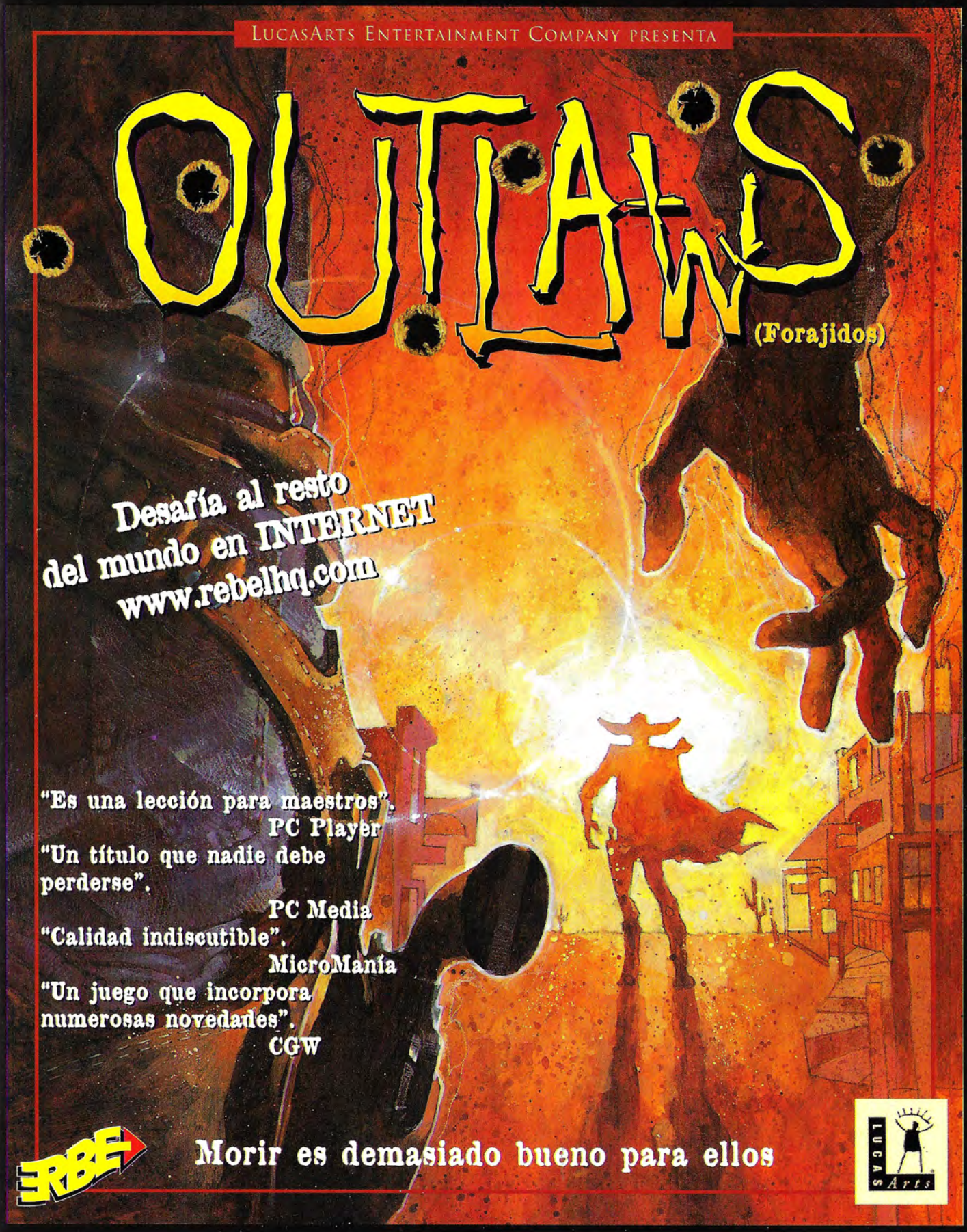
Adrián Chamero
Villafranca del Penedés (Barcelona)

Tendrás que entrar rápidamente en el Scriptorium y vestir el habito de monje para empujar a continuación la antorcha de la pared y cerrar el pasadizo secreto. Tendrás que seguir al monje que entre en la sala, imitando sus movimientos en todo. Ya en el claustro, entra por la puerta que verás abierta.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:

Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica.
C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid

EL PRIMER ARCADE DE ACCIÓN 3D EN EL VIEJO OESTE



© 1997 LucasArts Entertainment Company. Outlaws es una marca comercial de LucasArts Entertainment Company. Usado bajo autorización. El logo de LucasArts es una marca comercial de Lucasfilm, Ltd.

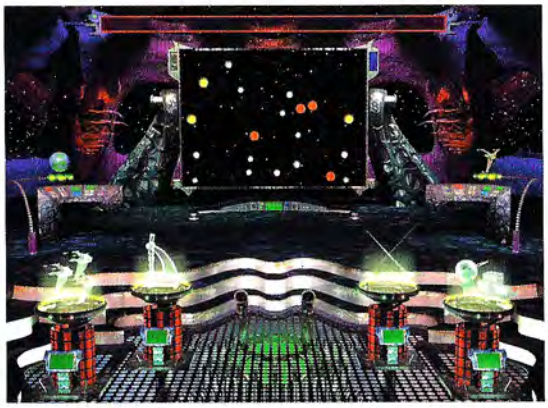
ERBE Software: Méndez Álvaro nº57, 3ª planta • 28045 Madrid • Tel.: (91) 506 42 00 • Fax: (91) 528 83 63

Pax Imperia: Eminent Domain

Aunque originalmente iba a ser un título de Blizzard, cuando THQ adquirió Heliotrope Studios, con la compañía obtuvo también esta secuela que promete no sólo superar a su predecesor, sino muchas cosas nunca vistas hasta ahora.

Conquistar y gobernar

Pax Imperia: Eminent Domain no es un simple juego de estrategia en el que se produzcan batallitas espaciales con una parca gestión de colonias, es mucho más. Básicamente se define como un juego de construcción de imperios, aunque sin olvidar el combate. Esto supone la existencia de varias especies (16), una de las cuales controlará el jugador, que deben ocuparse de llevar una economía multiplanetaria, gestionar recursos, investigar y desarrollar tecnologías, ser hábiles diplomáticos, y competir entre sí por la supremacía.



No sólo hay que crear una civilización, sino mantenerla y desarrollarla hasta convertirla en la cultura por la que se rijan las demás, la que sirva como ejemplo. Hay más de 800 mundos que explorar y colonizar, planetas que configuran un inmenso universo cuya puesta en escena ofrece unos gráficos 3D de gran calidad. El combate incluye sorprendentes maniobras que nadie hasta ahora se había atrevido a sugerir en un juego.

Para dar al jugador la mayor libertad posible, se puede incluso crear una especie propia partiendo de una serie de elementos, algo que ningún juego había permitido hasta ahora. El aspecto tecnológico tampoco se quedará corto, ya que habrá literalmente cientos de tecnologías que investigar y desarrollar. Todo esto irá estrechamente ligado a un sistema de diplomacia que por primera vez también, posee una sofisticación e inteligencia artificial propias, ampliando enormemente el espectro de acciones y posibilidades que este factor suele tener en los juegos. La opción multijugador permitirá participar hasta 16 personas, y la banda sonora original promete ambientar maravillosamente todas las situaciones.

Pax Imperia: Eminent Domain

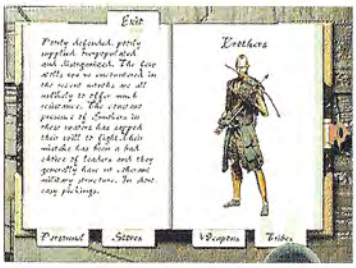
Editor: Heliotrope Studios/THQ
Distribuidor: Arcadia

Waterworld: The Quest for Dry Land

Sin tierra a la vista

En Waterworld se presentaba un mundo inundado por la fusión de los casquetes polares, un desastre que eliminó todo rastro de tierra seca. Con plataformas y bases sobre la superficie del mar, mutantes, extraños vehículos y armas de toda clase, la ambientación de la película se parecía mucho a la de Mad Max, pero en el agua.

Con esta misma ambientación se plantea el juego, un título de estrategia en tiempo real basado en misiones en el que no hay que construir nada, sino cumplir determinados objetivos con unas unidades dadas. Para ilustrar la historia, se incluyen más de 30 minutos de película jamás vistos en el cine ni en vídeo. Su sencillo interfaz y la amplia variedad de acciones y estrategias a tomar, darán un nuevo rumbo a un género que está ya saturado de clones de conocidos juegos, aportando así algo de aire fresco a los jugadores de estrategia.



Aunque se dice que la película de Kevin Costner fue un absoluto fracaso de taquilla, no parece que el juego de estrategia basado en ella vaya a sufrir el mismo destino.

Waterworld: The Quest for Dry Land

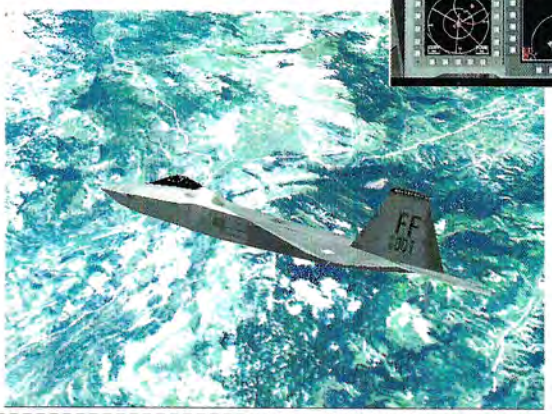
Editor: Intelligent Games/Interplay
Distribuidor: Virgin

Potente realidad

iF-22 Raptor

Además de una simulación realista con la aplicación de las leyes físicas pertinentes a la simulación, el otro campo de perfeccionamiento dentro de este género es el gráfico. Este juego de Interactive Magic promete el oro y el moro en este aspecto, ya que ofrece más de 500.000 kilómetros cuadrados para volar generados a partir de fotografías de satélite, con datos reales de orografía y geografía que incluyen elevación del terreno, ríos, carreteras, autopistas, granjas, praderas, y montañas entre otros muchos detalles.

El tercer punto que exige un piloto son unas misiones adecuadas y reales, con máquinas de guerra auténticas y una cabina que funcione. Tampoco parece que iF-22 Raptor vaya a defraudar a nadie en este aspecto, ya que sus campañas serán dinámicas, lo que según la productora significa que cada máquina tiene vida propia y las acciones del jugador afectan directamente el curso de la guerra. Como muestra de la intención de perfeccionamiento, Interactive Magic afirma que todos los botones y elementos de la cabina, tendrán un uso.



Parecía que el nivel de perfeccion gráfica de los simuladores había tocado su techo, pero la aparición de juegos como éste, hace añicos tal impresión.

iF-22 Raptor

Editor: Interactive Magic
Distribuidor: Friendware

Fórmula 1

Por mucho que se intente explicar el aspecto visual del juego en estas líneas, te aconsejo que prestes atención a las fotos que lo acompañan: ¿será oro todo lo que reluce?

En dos palabras: Im-Presionante

En el mundo de los nuevos y potentes equipos informáticos, los gráficos espectaculares y la jugabilidad serán los reyes entre los juegos de acción. Los creadores de Fórmula 1 han comprendido este axioma y han decidido aplicar todos sus conocimientos en esos campos a una creación única cuyo próximo lanzamiento al mercado no estará exento de espectacularidad. Y es que con diez y siete circuitos modelados en 3D, y oportunidades para que compitan hasta seis jugadores, poco más puede pedirse. ¿Quizá más realismo en el comportamiento de los coches? Lo tiene. ¿Distintas perspectivas de cámara al jugar? Alrededor de la decena. ¿Un potente equipo? Probablemente, pero aunque todo en esta vida tiene un precio, no es menos cierto que Eidos ha apostado fuerte por Fórmula 1. De lo que aparezca como versión definitiva del juego, depende que merezca pagarse o no.

Fórmula 1

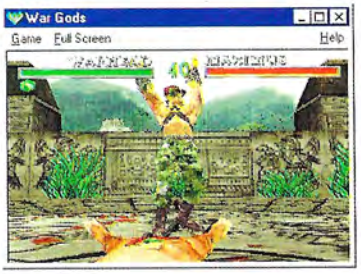
Editor: Eidos
Distribuidor: Proein

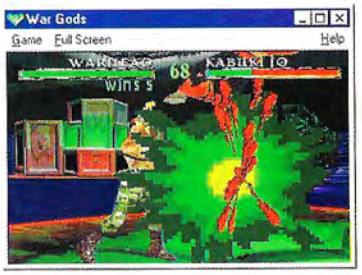
War Gods

Cuando uno está seguro de sus posibilidades, no deja escapar la oportunidad de vencer con arrogancia, pero cuando desconoces a tus contrincantes ¿es aconsejable la prudencia?

El placer de vencer

Alta resolución y gran realismo en la arena son dos de los elementos principales que pueden resumir la filosofía de la Guerra de Dioses. De los creadores de Mortal Kombat y siguiendo las últimas tendencias de los juegos de lucha, en rings limitados y con los clásicos movimientos mas alguna que otra sorpresa en cada participante, la calidad de este War Gods supera con creces la media del sector. Tendrás a tu merced las distintas habilidades de diez guerreros dispuestos a dar lo mejor de sí mismos, y extraños escenarios de lo más exóticos para llevar a cabo las peleas. Una banda sonora importante y potentes efectos de sonido acaban de rematar la faena en un arcade cuyas prioridades han sido encauzadas hacia el realismo en el comportamiento de los luchadores, y no sólo en lo que se refiere a movimientos activos como pegar, sino también al recibir estoicamente las embestidas de los oponentes.





War Gods

Editor: GT Interactive
Distribuidor: New Software Center

Bust a Move 2

Castillos en el aire

Tan simple como disparar al techo pompas de jabón de diferentes colores con objetos dentro. Si llegas hasta las agrupaciones de dos o más del mismo color que al menos se rocen, irás limpiando poco a poco la pantalla, que es de lo que se trata. También puedes vencer si a tu contrincante –sea otra persona o el ordenador– se le llena la pantalla de esferas y llegan a tocar el límite inferior. En el modo de dificultad normal unas burbujitas sirven de guía hasta el punto en donde quieras disparar: la precisión es absoluta. Cuando quieras complicarte la vida, tan sólo dispondrás de la flecha para apuntar y tendrás que disparar a ojo. Esta entrega incorpora además un editor de mapas con el cual podrás crear tus propias construcciones, pero aún está sin terminar. ¿Esconderá Bust a Move 2 alguna sorpresa más antes de su definitivo lanzamiento?

Cada días es más difícil encontrar buenos socios. Quizá la solución sea juntar colores y conceptos, no personas...

Bust a Move 2

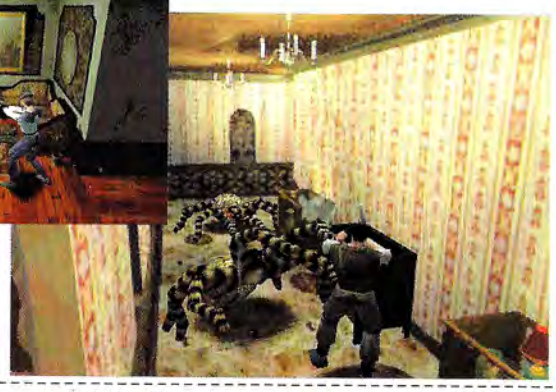
Editor: Acclaim
Distribuidor: New Software Center

Resident Evil

¡Quédate quieto!... muy quieto.

No cabe duda que Resident Evil ha sido uno de los juegos que más ha dado que hablar en el mundo de las consolas. Sus impresionantes imágenes en 3D, el contundente juego en tercera persona, con dos protagonistas para elegir y su lema "poco diálogo y mucha acción", han sido los ingredientes principales, responsables directos de su éxito.

La versión preparada para PC es idéntica a la de consolas. Recordarás los espeluznantes efectos visuales con sus tarántulas gigantes, zombies y alguna que otra serpiente... y todo por que se descontrolaron algunos experimentos genéticos, los cuales, tomando conciencia propia invadieron la casa. Como es lógico, tanto si eliges jugar como Chris o como Jill, te tocará limpiar la vivienda de bichos, teniendo que enfrentarte a un impresionante monstruo al final del juego. ¿Crees que será suficiente con usar pistolas, lanzallamas, cuchillos y escopetas? Y es que si hubiese una palabra cuyo significado resultara suficiente para designar el trabajo de conversión realizado por el equipo de Capcom, esa sería "perfección" Creo que no se le pueden pedir muchas más peras a un olmo.



Desde el mundo de las consolas nos llega una conversión muy deseada: la incorporación a las filas del PC de uno de los juegos con más peso en ese soporte.

Resident Evil

Editor: Capcom
Distribuidor: Virgin

Imperium Galactica

Las batallas espaciales están de moda, tal y como demuestra la cada vez más prolífica producción de juegos ambientados en un lejano futuro de colonias y guerras en el espacio.

La batalla por la unidad

En el año 2300 se forma un vasto Imperio Intergaláctico al que pertenecen los humanos y varias razas alienígenas que éstos conocieron anteriormente. En su imparable expansión, el Imperio creció tanto que fue inevitable que se desmembrara en pequeños imperios. Tras la gran unidad y la ruptura, la Federación desea recuperar la hermandad de todos los pueblos bajo una misma bandera, y para ello debe eliminar a la manzana podrida del cesto: los Dargslan. Imperium Galactica es un juego de estrategia complejo y rico en detalles. Entre su amplia oferta destacan las 7 razas, cada una con sus propias naves, edificios y estrategias. La gestión de colonias abarca recursos y la construcción de más de 200 edificios, control de producción o investigación. Las batallas se libran tanto en tierra como en el espacio en tiempo real, aunque forman parte de una completa historia que se desarrolla por más de 100 planetas.

Imperium Galactica

Editor: GTI
Distribuidor: New Software Center

NBA Hang Time

Un mano a mano tan caliente que hasta la pelota puede terminar ardiendo. ¡Y no lo digo en sentido figurado!... Cuando la canasta explota, resulta lógico, ¿no?.

Ases en la manga

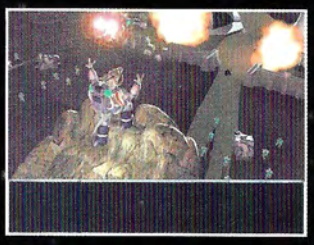
Una nueva dimensión en los partidos de baloncesto, dos contra dos, para el fin del milenio. En NBA Hang Time, la jugabilidad –amén de sus otros añadidos– prima sobre cualquier otra cualidad, ofreciendo además unos buenos gráficos, comentarios hablados y efectos especiales en pantalla para hacer del baloncesto más espectáculo que nunca. Podrás elegir los contrincantes entre casi una treintena de equipos, cada uno con sus particularidades propias, consiguiendo llevar hasta lo más alto de la cancha tu trabajo. Un sencillo interfaz de tremenda manejabilidad otorga al juego una viveza y precisión poco comunes. Las figuras de los jugadores, con la cara de cada uno sobreimpresa y algunas notas de humor sobresaliente, complementan el programa, que contempla todo tipo de jugadas. La banda sonora no es lo importante aquí. ¿Para terminar? Festival de mates, jugadores y equipos oficiales de la NBA y códigos y personajes secretos.

NBA Hang Time

Editor: GT Interactive
Distribuidor: New Software Center

FALLEN HAVEN

¡Combate estratégigo contra invasores alienígenas!



Dirige a los invasores Taurans o a los defensores humanos en un juego de estrategia épica por la supervivencia.

Desarrolla tecnologías, construye ciudades, planea ataques, crea ejércitos masivos y naves nodriza para aterrizar en territorio enemigo.

Múltiples escenarios con más de 15 territorios a conquistar en cada escenario.

La invasión del Planeta Haven ha comenzado Fallen Haven. El futuro está en las estrellas.

INTERACTIVE MAGIC

www.imagicgames.co.uk

Friendware

www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

Fallen Haven es una marca registrada de Interactive Magic, Inc. Todas las otras marcas son propiedad de sus respectivos dueños.
© 1997 Interactive Magic, Inc. Todos los derechos reservados.

En el E3 del año pasado, Blizzard mostró lo que esperan que sea su próximo éxito de estrategia en tiempo real: Starcraft. La demo, creada a marchas forzadas, dio la impresión de que este juego era Warcraft II con nuevos gráficos y ambientado en el espacio. Pero los diseñadores de Blizzard no querían copiar simplemente Warcraft II, y tras el E3 "tiraron a la basura" lo que tenían y comenzaron a trabajar en un diseño y un engine totalmente nuevos. Pocos meses más tarde, durante el ECTS, pudimos comprobar "in-situ" algunas de estas innovaciones. Ahora asistimos a una tensa cuenta atrás para el lanzamiento de Starcraft, que aunque sigue sin fecha definida, parece que podría producirse en el mes de septiembre.

Del infierno al cielo

Starcraft

Tras descender a los infiernos con Diablo, Blizzard asciende a las estrellas con StarCraft, el nuevo juego de estrategia de la compañía norteamericana que tendrá un nuevo diseño, unos gráficos increíbles, y un engine totalmente nuevo: no será Warcraft II en el espacio.

Hay personas en Blizzard que todavía hoy se preocupan porque los jugadores crean que Starcraft sea algo así como "Orcos en el espacio", y quizá no les falte razón por las muchas especulaciones que alrededor de este título se han hecho hasta ahora. Por eso queremos contarte lo que en realidad será Starcraft, alejándonos de posibles para adentrarnos de lleno en la realidad que Blizzard afirma acerca de este juego, que pretenden que sea a Warcraft II lo que éste fue a Warcraft. Habrá mejores gráficos, más efectos especiales, más realismo, opciones multijugador revolucionarias, y una larga lista de mejoras de juego que muchos otros títulos de estrategia en tiempo real aún no han implementado.

Disputas alienígenas

Como cualquier otro título de Blizzard, Starcraft posee una intrigante historia que insufla vida al juego. La trama hace al principio una breve crónica del conflicto entre los Protoss y los Zerg, dos razas alienígenas rivales creadas mediante ingeniería genética por los mismos padres alienígenas, dos razas casi perfectas. En el momento en que da comienzo el juego, ambas se aproximan a la confrontación final. En el mare magnum de la batalla se ven atrapadas las diseminadas naciones de los Terrans, un pueblo nómada que intenta hacerse un hueco para vivir en las estrellas.

A diferencia de la serie Warcraft, donde las dos campañas eran espejo una de la otra, cada una de las campañas de Starcraft es única y narra un acto de una historia que consta de tres partes. Al principio, el jugador asumirá el papel de los Terrans. Una vez finalizada esa campaña, se comprende su papel en la historia y se tiene un leve atisbo de la gran historia de la crónica del conflicto Zerg/Protoss. La segunda campaña es desde el punto de vista de los Zerg, quienes intentan asimilar a los Terrans y derrotar a los Protoss. Tras esta campaña, se revela aún más de la historia. Al final de la tercera campaña al mando de los Protoss, se descubre el entramado completo.

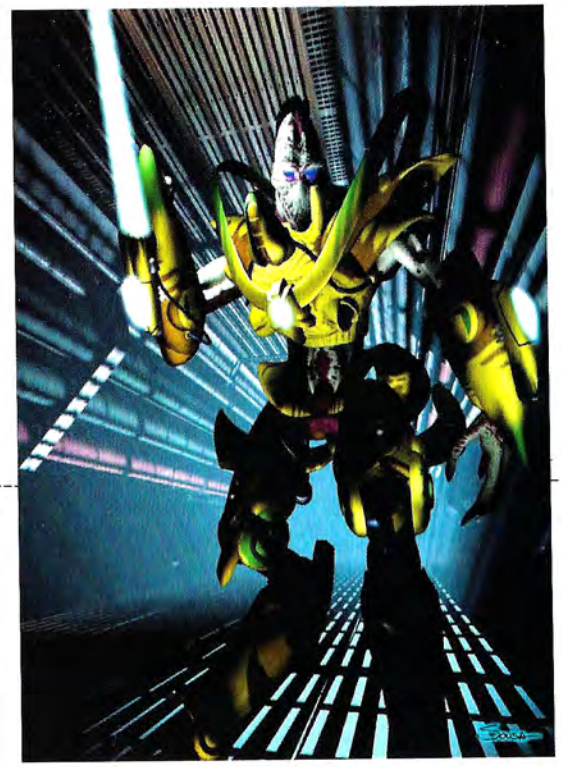
Cada campaña tendrá en principio 10 escenarios que combinarán combate espacial, combate de superficie, y combate en instalaciones. En el combate espacial habrá masas rocosas que son en realidad asteroides sobre los que se asientan algunas bases, aunque también habrá batallas en espacio abierto. Sobre superficie el conflicto será similar a los escenarios de Warcraft II, y el combate en instalaciones tendrá lugar en áreas cerradas como estaciones espaciales, algo parecido al rescate de la princesa Leia cuando Han Solo y Luke Skywalker van en su busca a la Estrella de la Muerte, en La Guerra de las Galaxias.

Realismo visual

El diseño de campañas y escenarios son una nimiedad entre las características de Starcraft, que en principio incluiría no un editor de escenarios, sino un editor de campañas (detalle aún por confirmar). Donde Blizzard está invirtiendo gran parte de sus recursos es en el aspecto artístico y la jugabilidad, intentando crear el entorno más realista jamás visto en un juego de estrategia en tiempo real, por lo que la apariencia de Starcraft será sofisticada, de tecnología avanzada, y en alta resolución. Tiene una perspectiva isométrica, a diferencia de Warcraft II, para proporcionar una mayor profundidad visual y más animación en los edificios. Por ejemplo, la incubadora Zerg tiene cuatro tubos latientes que escupen lava. Las unidades también estarán animadas, así que se podrá ver mutar el cocoon Zerg, latiendo y retorciéndose cada vez con más violencia hasta que una nueva forma de vida eclosione del huevo.

Se puede esperar también más detalle en los indicadores de las unidades. Cada una tiene un marcador para mostrar el daño sufrido, y un cerco para las unidades

La trama hace al principio una breve crónica del conflicto entre los Protoss y los Zerg, dos razas alienígenas rivales creadas por ingeniería genética



con escudo que cambia de color al recibir impactos. Las unidades Zerg, al ser orgánicas, tienen un aura alrededor de la cabeza que también cambia de color al sufrir daños.

Los efectos especiales que se preparan para Starcraft serán espectaculares, e incluyen transparencias para el humo e iluminación traslúcida. Algunas naves tendrán tecnología de camuflaje, que al activarse, produce un efecto similar al movimiento del alien en Depredador. El modelo de iluminación recrea de alguna forma la neblina de guerra, pero de una forma mejorada y avanzada. La mayoría de las unidades poseen un radio de luz, así que en muchos casos se pueden ver las luces de una nave antes de ver a ésta físicamente. Esto ofrece la oportunidad de crear algunas tácticas de engaño bastante interesantes.

El realismo visual durante el combate será aún mayor que en los últimos títulos del género. Por ejemplo, cuando los robots Terran se mueven para atacar a los enemigos lateralmente, sus piernas se mueven en una dirección mientras que su torso gira para enfrentarse al enemigo antes de disparar. Si el disparo alcanza al objetivo Protoss, el escudo frontal de éste se iluminará. Si la unidad Protoss recibe el impacto en la espalda, el escudo explotará espectacularmente.

¡ Un Mando para cada Juego !

FUN ACCESS

FIRST RACER + PEDALES
Volante con pedales
de 8 botones para simuladores de carreras

FLIGHT LEADER
Joystick de doble gatillo para diestros y zurdos, adaptable a tu mano.

FLIGHT LEADER 3D
Joystick de doble gatillo para juegos en 3D. Incorpora palanca de potencia y pedales de alabeo.

MEGAJOY PC
Mando analógico de 2 botones con un gatillo para una máxima precisión en disparos.

TURBO PLAYER PC
Mando digital de 6 botones y 6 turbos para todo tipo de juegos de combate.

PRO PLAYER PC
Mando digital de 4 botones para juegos de plataformas.

ELITE PLAYER PC
Mando de 8 botones independientes para juegos de acción en 3D sin necesidad de utilizar el teclado ni el ratón.

FUN ACCESS Deluxe

GUN PC
La primera pistola para PC :
un arma imprescindible para sobrevivir

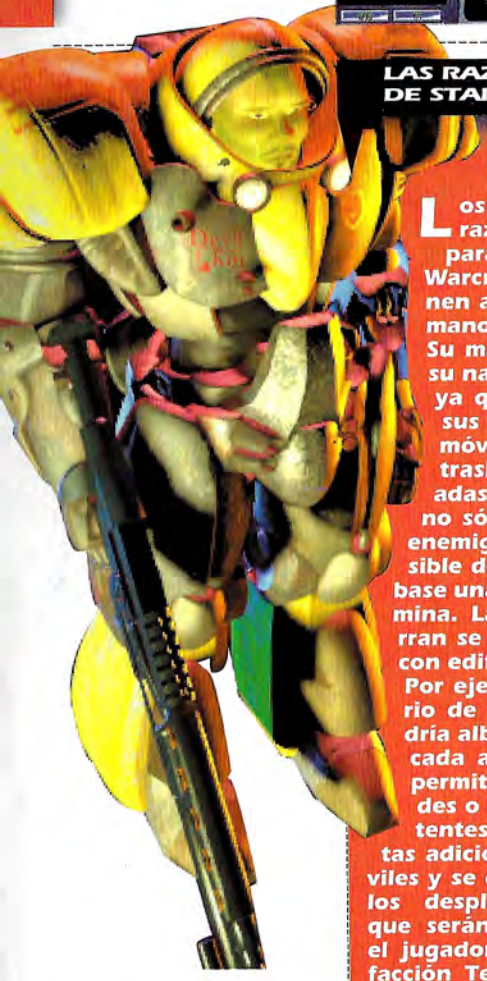
PC

SPHERE PAD 3D
Joypad omnidireccional del futuro, para juegos en 3D y "Doomlike".

GUILLEMOT INTERNATIONAL

Distribuido en España por : **UBI SOFT SA** - Plaza de la Unión nº1 - 08190 Sant Cugat del Vallés - BARCELONA
HOT LINE (usuarios) **(93) 589 89 95** - Teléfono (distribuidores) **(93) 544 15 00** -Fax : (93) 589 56 60
http:\\www.guillemot.com http:\\www.ubisoft.com

Ubi Soft



LAS RAZAS DE STARCRAFT

Terran

Los Terrans será la raza más familiar para los veteranos de Warcraft II, ya que vienen a ser como los humanos de dicho juego. Su mayor ventaja será su naturaleza nómada, ya que la mayoría de sus estructuras serán móviles y se podrán trasladar una vez creadas. De esta forma, no sólo se confunde al enemigo, sino que es posible desplazar toda una base una vez agotada una mina. Las estructuras Terran se podrán actualizar con edificios secundarios. Por ejemplo, el laboratorio de investigación, podría albergar un ala dedicada a la genética, que permitiría nuevas unidades o actualizar las existentes. Sin embargo estas adiciones no serán móviles y se quedarán atrás en los desplazamientos, aunque serán reutilizables por el jugador o cualquier otra facción Terran que se establezca en el mismo lugar.

Los Terrans podrán utilizar la basura y chatarra alienígenas como fuente secundaria de recursos, así que mientras que Zerg y Protoss sólo podrán obtener materias de las minas, los Terrans podrán sacar unos cuantos cristales más de los restos que haya esparcidos por el mapa. Blizzard se está planteando permitir a los Terrans formar bloques industriales para que puedan conectar estructuras y ser más eficaces.

Zerg

Los Zerg son un enjambre orgánico de monstruos de combate en masa. Aunque individualmente sean más débiles que Terrans y Protoss, son más baratos y abundantes. Para simular la horda, se podrán agrupar más unidades Zerg que en el caso de las otras dos razas. Además, los Zerg no necesitan ni utilizan luz, con lo que habitualmente contarán con el factor sorpresa a su favor. Incluso podrían tener la habilidad de cavar túneles o en los muros. Las unidades Zerg aumentarán en tamaño y fuerza a medida que envejezcan. Por ejemplo, el hidralisco Zerg empezaría con 120 puntos de vida e irá sumando un punto adicional cada pocos segundos hasta alcanzar un máximo de 130.

Otras habilidades Zerg serán la regeneración de unidades y edificios, y los nacimientos prematuros, lo que permitirá disponer de unidades adicionales en caso de ataque enemigo repentino, eso sí, con unas características mermadas. El aspecto más interesante de los Zerg, es que necesitan una sustancia llamada Creep para crecer. Cada edificio Zerg emanará un radio de esta sustancia que recubrirá el suelo, y sólo se podrá construir en zonas adyacentes a ella. Esto convierte al Creep en un elemento esencial en la expansión Zerg, y por añadidura, ni Terrans ni Protoss podrán edificar en terreno "contaminado" por esta sustancia.

Protoss

Son las criaturas más avanzadas en Starcraft, y poseen en increíbles poderes psiónicos. Su número será más reducido que el de las otras razas, pero individualmente, sus tropas son las más poderosas. La mayoría de ellas tiene escudos que les proporcionan una defensa adicional, pero sin embargo se agrupan en menor cantidad que los demás (en principio, la mitad de unidades que los Zerg). Los poderes psiónicos Protoss funcionarán de forma parecida a los hechizos en Warcraft II, e incluyen habilidades como teleportación en el mapa, camuflar sus unidades, crear unidades ilusorias, y combinar tropas para crear un ser más poderoso. Los templarios Protoss, por ejemplo, podrán fundirse para formar el Archon, la unidad Protoss más potente del juego.

Los grupos de Protoss podrían canalizar sus energías en un solo individuo, proporcionándole así atributos extraordinarios. Al igual que en el caso de los Zerg, su crecimiento estará limitado. La fuente de su poder psiónico es su mundo natal, así que los comandantes Protoss tendrán que construir en primer lugar un Nexus con su planeta para poder canalizar esa energía.

La apariencia de Starcraft será sofisticada, de tecnología avanzada, en alta resolución y con perspectiva isométrica

Topografía dinámica

La búsqueda de Blizzard del realismo visual, también se extiende al terreno y el entorno. Se pueden ver aguas transparentes y oleaje lamiendo las costas, muchos objetos serán interactivos –como ascensores funcionales– y la mayoría de ellos se podrán destruir, como tuberías y barriles. El clima jugará un papel muy importante, y para ello los diseñadores están trabajando en la inclusión de tormentas periódicas, niebla, y hasta fenómenos extraños en el combate espacial. Estos efectos ambientales afectarán al juego, por ejemplo, limitando la visibilidad. No habrá efectos dañinos, como terremotos o tormentas de meteoritos, pero la existencia de un patrón climático regular, sumará definitivamente realismo al juego.

Por otra parte, se añadirá realismo táctico al combate. En Warcraft II, la elevación del terreno no afectaba a las batallas, mientras que en StarCcraft si una unidad terrestre ataca a otra que se encuentra en una posición más elevada, la primera estará en desventaja. La unidad situada en una posición inferior podrá disparar, pero sus posibilidades de acierto se verán reducidas porque es más difícil hacer blanco a algo que está sobre ella.

El ordenador tendrá en cuenta los obstáculos a la hora de determinar al porcentaje de impacto. Al entrar en juego el terreno, obtener una línea de vista directa y mirar en la dirección adecuada será mucho más importante en Starcraft que en otros juegos de estrategia en tiempo real. Los restos del combate serán un obstáculo añadido, ya que en el espacio vagarán libremente, y en el suelo constituirán una barrera que impedirá el movimiento. En el caso de los Terrans, pueden suponer incluso una fuente de recursos para las naves.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

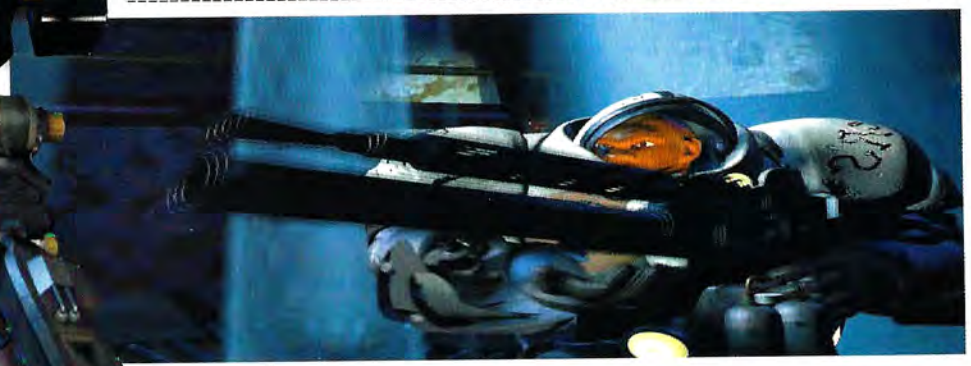
PIDA POR TELEFONO AL 902 120 130,
POR FAX AL (91) 896 05 10
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)

prix@usa.net **www.prix.com**

SOLICITE CATALOGO GRATUITO DE DISKETTES Y CD'S

A diferencia de Warcraft, cada una de las campañas de Starcraft es única y narra un acto de una historia que consta de tres partes



I+D

Blizzard planea convertir la tecnología en parte integral de Starcraft, permitiendo al jugador casi ilimitadas actualizaciones de armas y armadura. Los diseñadores quieren que este elemento juegue un papel mucho más importante de lo que lo hizo en Warcraft II, donde la investigación sólo ocupa una pequeña pero intensa porción del juego. Tras adquirir ciertas tecnologías, se pueden actualizar todas las unidades con la mejora apropiada. Debido al mayor número de actualizaciones y su flexibilidad, las unidades se podrán personalizar con más facilidad.

Aunque el número de actualizaciones aumentará mucho, los beneficios de las mismas serán decrecientes. Es decir, si una unidad es cinco niveles superior a otra, esto no significará necesariamente que sea cinco veces más fuerte o potente.

Multijugador

Una de las áreas en las que Starcraft aniquilará a sus posibles competidores es en el soporte multijugador. Starcraft tendrá juego en equipo, permitiendo que los aliados compartan y combinen ejércitos, recursos, unidades e información de la neblina de guerra, todo ello a modo de opciones de alianza.

También se planea dar al ordenador un papel más activo, con bases neutrales que defender y capturar, piratas con los que combatir, y una inteligencia artificial para oponentes con los que se puede negociar. Para los jugadores novatos existirá una opción de handicap, de forma que podrán limitar los niveles tecnológicos, la producción y los recursos a los expertos. Por supuesto, todo esto llegará al ciberespacio a través de Battle.net, el servidor gratuito que Blizzard creó para Diablo, y que con este nuevo juego sufrirá importantes mejoras e innovaciones entre las que se rumorea que podría estar el control de datos de los jugadores, de forma que ninguno pueda usar códigos secretos ni truco alguno para obtener ventaja.

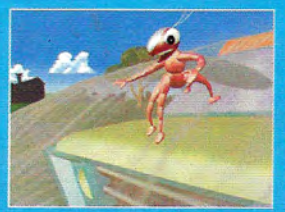
Banzai Blitz[BC]

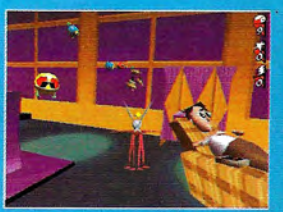
Los creadores del mítico matamoscas Banzai Bash
presentan su nuevo producto: Banzai Blitz

El único método seguro y eficaz para librarse de las plagas domésticas.

INSTRUCCIONES DE USO: MÁS DE 400.000 VOLTIOS DE ENERGÍA MATA-BICHOS. SÓLO TIENES QUE CONECTARLO Y ESPERAR A QUE TUS MOLESTOS HUÉSPEDES SE FRÍAN ANTE TUS OJOS. (RECOMENDAMOS EL USO DE GAFAS PARA AMORTIGUAR LOS EFECTOS DEL RESPLANDOR).

¡ ES GENIAL !





ADVERTENCIA:
BANZAI BLITZ EMITE ONDAS ULTRASÓNICAS QUE PUEDEN INTERFERIR EN EL EQUIPO DE NAVEGACIÓN DE UN AVIÓN LIGERO. NO LO UTILICE A MENOS DE 10 KM. DE UN AEROPUERTO. LA CORPORACIÓN BANZAI NO ASUMIRÁ NINGUNA RESPONSABILIDAD SOBRE LOS DAÑOS QUE SE PUDIERAN PRODUCIR DE NO HACER CASO A ESTAS RECOMENDACIONES.

ERBE

BANZAI BUG

GROLIER INTERACTIVE

Como cualquier otro título de Blizzard, Starcraft posee una intrigante historia que insufla vida al juego

LAS UNIDADES

Aunque de aquí a que salga StarCraft podría haber algún cambio sobre todo en los nombres, éstos son algunos ejemplos de las unidades Terran y Protoss que podrán encontrarse en el juego.

Terrans

Goliath Mech: una de las mejores unidades de superficie, quizá mejor que el marine espacial. Tiene armadura de malla y sus armas son ametralladora y misiles.

TRANSPORTE: este vehículo es capaz de albergar hasta nueve unidades para su desplazamiento por tierra. Se rumorea que también podría lanzar bombas sobre las bases enemigas.

MARINE ESPACIAL: es una unidad de superficie, la más barata e inferior de los Terrans.

TANQUE: quizá sea la unidad más potente en superficie. Se puede transformar en una torre –aunque este estado no es reversible–, aumentando así su potencia de disparo.

VEHÍCULO DE EXPLORACIÓN: vendría a ser el peón de los Terrans. Sirve para explorar, minar, y construir estructuras.

Protoss

Interceptor: es una unidad voladora débil, pero se lanza en grupos desde los destructores con resultados mortales para el enemigo.

DESTRUCTOR: estas naves atacan de forma indirecta, lanzando interceptores sobre el enemigo igual que un portaviones enviaría a sus aviones.

EXPLORADOR: armado con disruptores, probablemente sea la nave más rápida y débil de los Protoss. Su armazón es muy blando.

DRAGÓN: unidad media de superficie. Su potencia de fuego puede resultar mortífera para los débiles marines Terran.

TEMPLARIO: unidad de superficie armada con hojas eléctricas y capaz de emplear poderes psiónicos como la teleportación.

El legado de Diablo

Blizzard enriquecerá los mundos poblando determinadas zonas, así que se podrán encontrar comercios neutrales o piratas que ataquen a cualquier bando, esté o no controlado por el ordenador. También se expandirá el concepto de héroe legendario, seres únicos con entidad y personalidad propias que además de ser en cierta medida superiores al resto, tendrán papeles recurrentes en las tres campañas.

En ciertas misiones específicas, habrá unidades especializadas. Por ejemplo, un objetivo de misión podría ser obtener datos de un ordenador enemigo, pero sólo un determinado héroe podrá manipular la terminal. En un caso así,

Habrá mejores gráficos, más efectos especiales, más realismo, opciones multijugador revolucionarias y una larga lista de mejoras

habría que escoltar al héroe hasta el terminal y utilizarlo entonces para completar la misión.

Cada unidad en Starcraft tendrá un inventario limitado a un objeto. Habrá montones de objetos especiales, algunos objetivo del escenario, y otros esparcidos entre la basura alienígena que haya en el mapa. Los Terrans serán capaces de revolver entre los restos en busca de tales artefactos, pero los Protoss y los Zerg tendrán que volarlos para llegar al objeto en cuestión. Algunos objetos proporcionarán puntos de vida o bonificaciones para las armas, mientras que otros podrían simplemente mejorar globalmente la minería de cristales. Los objetos especiales no morirán con su portador, así que es posible matar y robar a un enemigo.

¿Qué queda?

La gestión de recursos está aun por definir. Aunque en estos momentos se trabaja en ello y podría haber cambios sustanciales, se sabe que habrá dos tipos de recurso y que las minas estarán repletas o derrumbadas. Una mina repleta funcionará como las minas de Warcraft II, pero a medida que se vacía, alcanzará un cierto estado de derrumbamiento en el cual todavía se podrán extraer recursos, pero de forma más lenta y en menor cantidad. El coste de las unidades sigue siendo una incógnita en términos de cuantía y relación con los recursos, pero todo apunta sin embargo a que los Zerg serían las unidades más baratas y los Protoss las más caras, situándose los Terrans en el medio.

En cuanto al interfaz, el sistema de control ha sufrido una notable mejoría. Destacan la posibilidad de almacenar grupos de 10 unidades, movimiento con puntos de ruta, colas de producción de unidades, asignar teclas de acceso rápido a edificios –la tecla asignada a unos barracones irá saltando de estructura en estructura si hay varias–, parpadeos en el minimapa para indicar eventos especiales como un ataque o la construcción de una unidad, y la existencia de una tecla de acceso rápido para alternar entre las localizaciones de ocurrencia de dichos eventos.

Aunque en el momento de redactar este artículo Blizzard no tiene confirmado quien será el distribuidor para Starcraft en España, su fecha de lanzamiento parece situarse en el amplio abanico de los cuatro últimos meses de este año. Quizá durante el E3 que se celebra estos días en Atlanta, se anuncien ambos datos de forma concreta. Te mantendremos informado.

Warcraft Adventures: Lords of the Clans

Blizzard nos sorprendió hace pocos meses con el anuncio de su próxima producción, que ahora parece adelantarse a Starcraft aunque su distribución en España no esté definida de momento. Esta nueva entrega de la saga Warcraft no será un juego de estrategia, sino una aventura gráfica cuyo argumento continúa exactamente donde terminaba el Expansion Set de Warcraft II.

El jugador volverá al mundo de Azeroth en el papel de Thrall, un joven Orco desposeído de su herencia y criado en la esclavitud por los humanos. Tras escapar de sus captores, Thrall tendrá que reunir a las facciones dispersas de la Horda y devolver su esplendor al Imperio Orco. El juego transcurrirá en más de 60 localizaciones en alta resolución que abarcan siete regiones de Azeroth, y ofrecerá una experiencia intensa repleta de puzzles y personajes que muchos reconocerán instantáneamente. Estas 70 caracterizaciones han sido creadas con más de 40.000 imágenes de animación, y tendrán las voces de conocidos actores como Clancy Brown (Kurgan en Los inmortales), Peter Cullen (Optimus Prime en la serie de dibujos animados de los Transformers), y Tony Jay (el Jorobado de Disney).

Estrategia original

Constructor

El pasado mes de mayo tuvimos oportunidad de visitar las oficinas y estudios de System 3 en Londres, donde nos mostraron en profundidad el original juego de estrategia que están preparando para lanzar al mercado a principios de septiembre.

System 3 es una compañía que lleva ya 13 años en el mercado, y que desde sus comienzos, destacó por brillantes títulos que hicieron escuela en diversas plataformas, como Last Ninja o Ikari Warriors. Fundada por Mark Cale, esta empresa ha trabajado prácticamente con todos los sistemas disponibles desde entonces, y los títulos que tiene en preparación denotan que no se ha perdido su filosofía: crear buenos juegos que sean originales y que tengan algo que ofrecer al jugador.

Phil Thornton, autor de Constructor, concibió el diseño en 1989, en un principio como un juego 2D para Amiga. Thornton tenía claro que sin un apoyo económico por parte de alguna compañía, su obra jamás vería la luz, así que decidió crear un montaje multimedia con un montón de gráficos y, acompañado por otra persona, se dedicó a hacer falsas demostraciones en las que uno hacía que jugaba con un joystick mientras el otro daba explicaciones. Mark Cale vio algo en aquella representación y decidió que System 3 apoyaría el proyecto, una gran apuesta que se espera que a largo plazo, demuestre haber sido razonable.

De todo aquello, poco queda ya. Más de cuatro años haciendo y rehaciendo los gráficos, un montón de películas y series británicas con su particular sentido del humor que han inspirado mil y un detalles, y un equipo de 25 personas, han remodelado el concepto original hasta convertir aquél proyecto en lo que es hoy día.

Innovador

Constructor no es un juego de estrategia común, y tampoco sigue la filosofía de Command & Conquer, Warcraft, ni ningún otro. Para definirlo, cosa bastante difícil, habría que hacer referencia a juegos como el Monopoly y el Risk, el SimCity de Maxis, o algunos títulos de estrategia de Bullfrog, como Theme Park o Dungeon Keeper. Sin embargo, tampoco estas referencias resultarían demasiado significativas a primera vista.

De todos ellos, Constructor toma como elemento principal la construcción de un imperio capitalista y la gestión de recursos, añadiendo además una fuerte dosis de divertidos personajes con los que interaccionar y un alto nivel de competitividad. El jugador asume el papel de un experto en propiedad inmobiliaria que debe construir diversos tipos de edificios y gestionar los recursos de que dispone para superar y final-

Parte del equipo de programación de Constructor en los estudios de System 3, Londres. En estos días se trabaja ya en la localización del juego a varios idiomas.

Mejoras interiores

Estas imágenes muestran las mejoras que se pueden realizar a las diversas dependencias de las casas para que los inquilinos estén más contentos. Es obvia la diferencia de calidad entre ambas cocinas.

mente destruir a las compañías rivales.

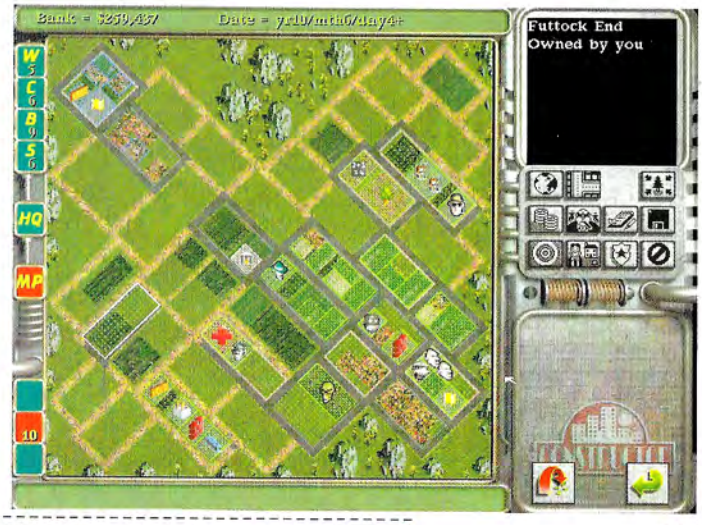
Constructor toma como elemento principal la construcción de un imperio capitalista y la gestión de recursos

Para todos los gustos

La compañía creada por el jugador comienza con un modesto pedazo de terreno, unos cuantos obreros, algunos capataces, varios expertos en reparaciones, y algo de dinero. Para poder construir viviendas –pilar fundamental de la comunidad y única fuente de ingresos–, es necesario contar primero con una fábrica donde se produzcan materias primas como madera, cemento, etc. A medida que se vayan cumpliendo una serie de requisitos, nuevas tecnologías de construcción estarán disponibles, y con ellas, nuevas construcciones que a su vez dan acceso a nuevos tipos de inquilinos y otros elementos de la comunidad. Se puede decidir cobrar a los inquilinos o utilizarlos para criar obreros o más inquilinos.

El jugador, compitiendo contra el ordenador u otros jugadores en red, tendrá cuatro modalidades de juego a elegir: "financiera", donde el objetivo es convertirse en el empresario más rico del mundo; "ego manía", donde la única obsesión del jugador ha de ser construir todas las estructuras posibles mediante la sucesiva adquisición de recursos; "dominación del mundo", donde se presenta un territorio limitado y el objetivo es construir un edificio en cada terreno; y "utopía", donde el objetivo es nada más y nada menos que conseguir un entorno perfecto, sin estrés ni factores que produzcan infelicidad o quejas en los habitantes.

El juego puede ser tan sencillo o complejo como se desee, ya que depende única y exclusivamente de la forma en que se quiera jugar.



ha costado años. Las secuencias animadas, renderizadas en 3D, se muestran en un pequeño recuadro de la pantalla sin interrumpir el juego, de forma que sigan divirtiendo pero sin afectar la concentración del jugador.

Interaccionar con el programa puede ser una tarea genérica, donde se controle todo a nivel global, o algo más concreto donde incluso es posible tomar el control de los individuos. Esto es un valor añadido a la diversión de Constructor, cuyo sentido del humor es sumamente importante a la hora de jugar.

Los niveles de dificultad afectan solamente al tiempo que tardan determinados eventos en producirse, como la construcción de edificios.

El entorno perfecto

La perspectiva isométrica que ofrece Constructor es en alta resolución, y los gráficos son maravillosamente detallados, demostrándose así una ardua tarea artística cuyo fruto se ve en muy poco tiempo y que sin embargo

Humor británico

Centrado sobre todo en los personajes y los resultados de sus acciones, el humor abarca a los dos grupos esenciales de individuos: deseables e indeseables. Los primeros son los policías, constructores, capataces, inquilinos, y todos aquellos que contribuyan

Deseables e indeseables

Como se puede observar, todos los personajes están modelados en 3D. Por su aspecto físico se distingue enseguida cuáles pueden tener efectos beneficiosos para la compañía del jugador, y cuáles servirán para perjudicar a los rivales. Por ejemplo, mientras la policía detiene a los criminales, los fantasmas pueden plagar una casa hasta echar a sus inquilinos, los hippies organizarán salvajes fiestas que acabarán por dejar la vivienda en la más mísera cochambre, y el chapuzas de turno se ocupará de inundar otra casa manipulando las cañerías del agua.

al desarrollo de la comunidad y su defensa. Los segundos incluyen hippies, payasos psicópatas, ladrones, mafiosos, poltergeist, y muchos otros degenerados que además de "infectar" la sociedad, pueden ser necesarios para hacer la vida imposible al oponente o a un inquilino al que se desea desahuciar.

Por ejemplo, los hippies se instalarán en la casa designada y organizarán fiestas, orgías, fumarán hierba, y acabarán por incendiar el inmueble. El payaso psicópata secuestrará a alguien, lo llevará a su fábrica y lo lanzará por los aires para ver cómo se estampa contra el suelo en medio de un sonoro "chof" y un charco de sangre.

Equilibrio inteligente

La inteligencia artificial de Constructor, sigue sufriendo cambios aún hoy, ya que intenta mantener un equilibrio adecuado entre el jugador y el ordenador. Esto es posible gracias a todas las personas que están probando el juego y enviando sus informes al equipo de programación para realizar los ajustes pertinentes. Además, existirá una diferenciación entre el modo de un jugador y el multijugador, ya que lo que el usuario espera de ambos es bien distinto. Así, en el primero será un juego más financiero y estratégico, mientras que en el segundo se dará más importancia a la competencia y las cosas que se puedan hacer unos a otros.

El ordenador se adapta al modo de juego del jugador humano, de forma que se establece una media de progreso del humano y la máquina la utiliza como pauta para sus acciones, de forma que nunca ocurra que mientras el humano se queda atrás por cualquier motivo, el ordenador siga y siga avanzando y creciendo. Los problemas pueden surgir por los actos del jugador, no por una ventaja de la máquina. Un fallo muy típico en los juegos de estrategia es que mientras el jugador tiene que perder el tiempo moviendo el mapa, arrastrando el ratón, y un sinfín de cosas más, la máquina no tiene estas trabas, lo que establece una cierta ventaja para ella. En Constructor esto se ha tenido en cuenta para equilibrar la balanza.

Las construcciones se pueden alterar incluyendo árboles, jardines, un baño de mayor presupuesto, y otros elementos, para mejorar la calidad de vida de sus habitantes con lo que éstos serán más felices y además se les podrá exigir más renta.

No queremos avanzar mucho más por el momento, ya que hasta septiembre no saldrá el juego. Al menos los textos de pantalla estarán en castellano, y la edición será multilengua. El original concepto del juego, su sencillez de manejo, y los diversos estilos de juego a los que se adapta, ofrecerán al jugador una versatilidad enorme en un juego sin fin que enganchará a más de uno. Por fin parece que alguien se distancia de las invasiones espaciales, mutantes y guerras estúpidas.

La perspectiva isométrica que ofrece Constructor es en alta resolución, y los gráficos están soberbiamente detallados

Una novela de fantasía

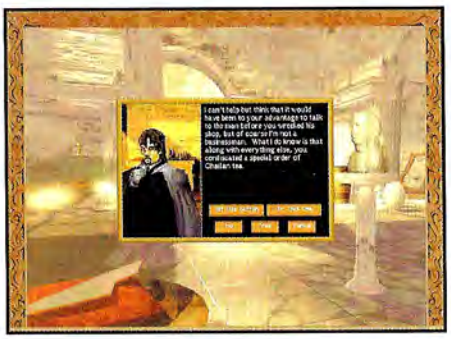
Betrayal In Antara

Uno de los más ambiciosos proyectos de Sierra para este año ya es una realidad. Aunque no termina de responder del todo a las expectativas creadas en su día, su calidad argumental derrocha imaginación por los cuatro costados.

El joven William Escobar viaja con su hermano de vuelta a casa tras cumplir unos cometidos asignados por su padre. Cuando están muy cerca de tierra, el barco es atacado por unas extrañas criaturas que incendian la nave. William y Gregor huyen en un bote hacia la costa, pero por desgracia, cuando consiguen llegar, uno de los monstruos asesina a Gregor.

Afortunadamente para William, pescando en las rocas se encuentra Aren Cordelaine, un joven pueblerino que jamás ha estado en una ciudad y que pasa su vida fantaseando sobre aventuras y lejanos reinos. Al escuchar los gritos de auxilio de William, Aren acude presto al rescate y sin saber cómo, libera una misteriosa energía de su interior que aniquila instantáneamente al agresor.

Las últimas palabras de Gregor son "el Consorcio". Al registrar el cadáver de su hermano, William encuentra un extraño amuleto. El noble ofrece al joven Aren la posibilidad de acompañarle a su casa, donde el mago de su padre le adiestrará en las artes de la magia para que no haga daño a nadie por error. A pesar de las reticencias de su padre, Aren decide seguir a Escobar.



Juego novelado

Con esta sencilla introducción que en realidad encierra varios misterios, da comienzo una ambiciosa aventura cuyas dimensiones son tan grandes o pequeñas como el jugador quiera. Antara ofrece un inmenso mundo por explorar, y la libertad de movimientos y acción es casi absoluta. Aunque existan diversos puntos en los que el jugador deba hacer un obligado alto para atender ciertos asuntos, existen otros muchos donde se deja a su buen criterio el intervenir o no, abriéndose así múltiples líneas de desarrollo.

Poco a poco, se va abriendo el abanico de la historia para convertirse en una de las más complejas y ricas de cuantas se han creado para un juego de ordenador, con numerosos diálogos y voces para más de 50 personajes. Intrigas políticas, sociedades secretas, odios raciales y muchos otros elementos se combinan en una auténtica novela que tiene su reflejo en el sistema "libro" que emplea el juego a modo de diario de acontecimientos y conversaciones, un volumen que el jugador puede consultar en cualquier momento para no dejar escapar detalle alguno.

A la hora de recorrer Antara, se puede utilizar la vista 3D normal –con algunos elementos 3D como el terreno o los edificios, pero la mayoría como árboles y personajes, en 2D– o bien el mapa de zona, en el que se destacan los principales elementos de la parte de Antara donde se encuentra el jugador en ese momento. Para poder orientarse en los caminos del reino, existe también un mapa genérico del continente donde aparecen marcadas las rutas más significativas y todas las poblaciones. En el mapa de zona, el jugador puede realizar sus propias marcas con anotaciones, de forma que no olvide, por ejemplo, volver a un determinado lugar para excavar en cuanto tenga una pala.

Combates limpios

Cada personaje –al dúo de partida se pueden unir más compañeros durante el juego–, posee sus propias habilidades y características que podrá desarrollar en mayor o menor grado, así como un inventario limitado en peso. De todos ellos, el único que en principio

Precio: 5.250
Requerimientos: 486/66 MHz, 16 MB de RAM, Disco Duro, SVGA, Ratón, Windows 95 o Windows 3.1, CD-ROM 4x, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel

Cada personaje posee sus propias habilidades y características que podrá desarrollar en mayor o menor grado

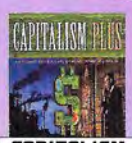
puede utilizar la magia es Aren, y para ello debe estudiarla y desarrollar nuevos conjuros.

El sistema para hacerlo es algo complicado al principio, pero una vez se comprende, es cuestión de práctica y persistencia. Tanto el uso de la magia como las distintas escaramuzas, contribuyen a mejorar las habilidades individuales, lo que se traducirá en una mayor eficacia en combate. Las situaciones de lucha se producen en una pantalla 2D en la que cada personaje posee un número limitado de movimientos y acciones, aunque existe una gran variedad de posibilidades que incluyen diversos tipos de ataque, la opción de huir, descansar unos momentos, o lanzar hechizos. Así mismo, si el grupo del jugador se acerca al enemigo lentamente, es posible intentar sorprenderle, con

JUEGOS CD-ROM JUEGOS

XWING VS. TIE
7.490 Pts.

OUTLAWS
7.490 Pts.



CAPITALISM PLUS
7.490 Pts.

SHADOW WARRIOR
7.490 Pts.

NAPOLEON IN RUSSIA
7.490 Pts.

INTERACTIVEMAGIC

IMIAZ ABRAHMS (SIM. TANQUES)
7.290 Pts.

HARPOON 97 (CON EDITOR)
6.490 Pts.

DESTINY 6.990 Pt.
GREAT BATTLES OF ALEXANDER 6.990 Pt.

SIMULADORES DE VUELO

COMANCHE 3
6.990 Pts.

F/A-18 HORNET V.3
7.990 Pts.

iF-22 RAPTOR
7.490 Pts.

FLYING CORPS
6.990 Pts.

JETFIGHTER 3
5.990 Pts.

Y TAMBIEN:
BACK TO BAGDAG, US NAVY FIGHTERS 97, F22 LIG. 2 AIR WARRIOR 2, ...

PROXIMAMENTE
FALCON 4, SU27 FLANKR 2, FLIGHT UNLIMITED 2, RED BARON 2, PRO-PILOT, IF22 (NOVALOGIC), TFX 3,

SIMULATOR PACK
8.990 Pt.
EF-2000 + ATF + AH-64D (3 X 1)

HELICOPTER PACK
6.490 Pt.
HIND + APACHE LONGBOW (2 X 1)

SUPERVENTAS

BLOOD (3D REALMS)	6.990 Pt.
CARMADEGON	6.990 Pt.
DARK FORCES 2 - JEDI KNIGHT	6.990 Pt.
DIABLO	6.990 Pt.
F1 (PSYGNOSIS)	6.990 Pt.
HISTORY OF T. WORLD (AVALON)	6.990 Pt.
INTERSTATE 76	6.990 Pt.
MAGIC THE GATHERING (MPS)	6.990 Pt.
QUAKE MISSION PACKS (1 ó 2)	5.490 Pt.
SHADOWS OVER RIBA (ROL)	7.490 Pt.
SSN TOM CLANCY (SUBMARINOS)	7.490 Pt.
STAR TREK GENERATIONS (MPS)	7.990 Pt.
THEME HOSPITAL (ESPAÑOL)	7.490 Pt.
688 HUNTER KILLER (JANE'S)	6.990 Pt.

PROXIMAS NOVEDADES DE ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL
CONSULTAR

STARCRAFT	BLIZZARD
CONQUEST EARTH	EIDOS
AGE OF EMPIRES	MICROSOFT
DARK REIGN	ACTIVISION
PANZER GENERAL 97	SSI
DARK COLONY	GAMETEK
WARLORDS 3	SSG
EARTH 2041	INTERPLAY
XCOM3: APOCALYPSE	MICROPROSE

AMPLIACIONES - NIVELES

800 NIVELES WARCRAFT 2 + 800 NIVELES C & CONQUER	3.990 Pt.
1000 NIVELES RED ALERT	4.990 Pt.
1000 NIVELES DUKE N. 3D	4.490 Pt.
1600 NIVELES DOOM 2	2.990 Pt.
240 NIVELES PARA QUAKE	4.490 Pt.
500 PISTAS NEED FOR SPEED	4.490 Pt.
CIV. 2 EXPANSION OFICIAL	4.990 Pt.
DIABLO EXPANSION SET	3.990 Pt.
EXTRAS for F1 GRAND PRIX 2	1.990 Pt.
HEROES M & M 2 EXPANSION	5.990 Pt.

NUEVO
MEGAPACK 7
8.490 Pt.
CAESAR 2 + US NAVY F. + ROAD RASH + HEROES M&M 1 + EARWORTHJIM 1 + CYBERSTORM + A10 CUBA + GENE WARS + 3D ULTRA PINBALL 2 + CREATURE. SHOCK

LIQUIDACIONES - OFERTAS

1944 ACROSS THE RHINE	3.490 Pt.
AGES OF SAIL	7.490 Pt.
ALBION	5.890 Pt.
ASCENDANCY	4.490 Pt.
AVALON HILL (TODOS)	6.990 Pt.
BATTLECRUISER 3000 A.D.	6.490 Pt.
BATTLEGROUND WATERLOO	7.490 Pt.
COMMAND AND CONQUER	5.390 Pt.
DUKE N. 3D + PLUTONIUM	6.790 Pt.
FORMULA 1 GRAND PRIX 2	7.490 Pt.
HEROES MIGHT & MAGIC 2	7.490 Pt.
HEROQUEST (ESPAÑOL)	3.490 Pt.
JAGGED ALLIANCE 2	5.990 Pt.
KRUSH, KILL AND DESTROY	6.990 Pt.
LORDS OF THE REALMS 2	6.490 Pt.
MACHIAVELLI THE PRINCE	3.990 Pt.
MASTER OF ORION 2	6.490 Pt.
M.A.X.	6.990 Pt.
MORTAL KOMBAT 3 (WIN '95)	4.990 Pt.
NEED FOR SPEED	4.990 Pt.
NEED FOR SPEED 2	6.990 Pt.
POD (SUPER CON MMX)	6.790 Pt.
QUAKE	7.490 Pt.
RAVENLOFT 1 y 2 + DARK SUN 1 y 2 + MENZOBERRAZAN	5.990 Pt.
RED ALERT	7.490 Pt.
RED ALERT COUNTERSTRIKE	4.490 Pt.
STAR TREK NEXT GENERATION	4.490 Pt.
TOMB RAIDER	7.490 Pt.
WARCRAFT 2 + EXPANSION	7.490 Pt.
WAGES OF WART	5.990 Pt.

Media Mail CD-ROM
Tel.: (91) 5698264
E-mail: media@super.medusa.es

IVA y G. de envio INCLUIDOS.
Productos importados, algunos en inglés.
DISTRIBUIDOR: SOLICITE CONDICIONES

CUPON DE PEDIDO Y/O CATALOGO
Enviar a: MEDIA MADRID - C/Fernando D. Mendoza 22 - 28019 MADRID - FAX: (91) 4693426

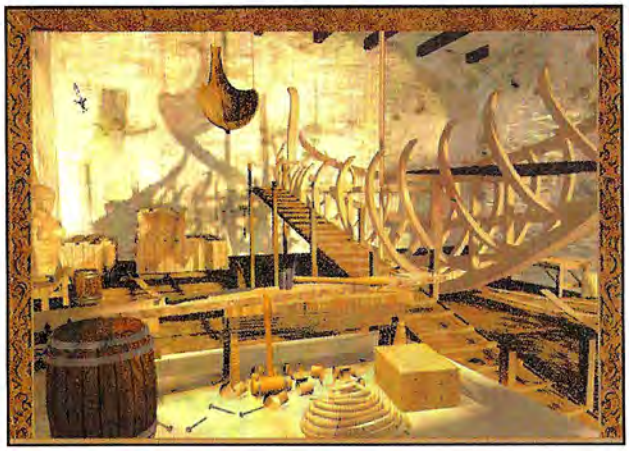
CGW

Precio

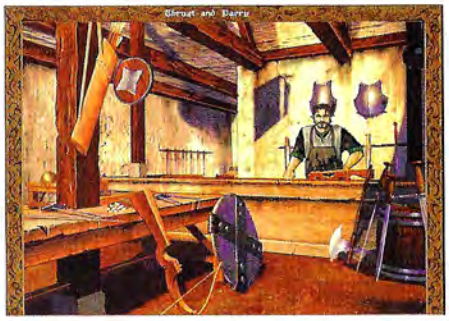
TITULOS PEDIDOS
1)
2)

☐ Deseo recibir el pedido de la derecha y su catalogo.
☐ Deseo recibir solamente su catalogo de CDROMs.

NOMBRE Y APELLIDOS.....
TFNO.....
DIRECCION.....
C.POSTAL.....
POBLACION.....
PROVINCIA.....



La topografía, las ciudades, las numerosas historias paralelas, los misterios y los personajes componen una inmensa base de datos



lo que se obtiene una buena ventaja que podría ser crucial en el desenlace del combate.

Fuentes de información

Existen dos tipos de poblaciones que se pueden visitar: las grandes y las pequeñas. Las primeras aparecerán como una construcción cerrada con una única puerta, y al entrar por ella aparecerá un mapa de la ciudad con los edificios más importantes marcados de forma especial. Las pequeñas se reflejan en el entorno 3D habitual de juego, enriqueciendo así el aspecto visual del mismo. En cualquiera de los dos casos, al entrar en una estructura aparece una bella ilustración con personajes, decorados y objetos con los que se puede interaccionar. Es en muchos de estos lugares, sobre todo en tabernas y mercados, donde se puede obtener mucha información que aporte pequeños retazos de realidad a la trama si se sabe leer entre líneas.

La ambientación de estos sitios incluye bandas sonoras específicas y ruidos de ambiente, lo que suma credibilidad a la atmósfera del juego.

Un trabajo de chinos

La topografía del terreno, las ciudades, las numerosas historias paralelas y las que se cruzan una y otra vez, los misterios y los personajes, componen una inmensa base de datos de la que a su vez beben todos estos elementos. A la hora de diseñar Antara, el equipo de Sierra ha tenido sumo cuidado en calcular y pensar en todos los detalles, desde dónde podría producirse una emboscada y dónde no, hasta el posible contenido de un simple cofre. La experiencia directa de todo ello, atrae poderosamente al jugador hasta conseguir que para él no exista otra cosa que no sea el mundo de Antara, algo que pocos juegos logran.

Sin embargo, en el aspecto técnico, Antara posee unas cuantas flaquezas, algunas de las cuales ya se han apuntado anteriormente. Casi todas ellas afectan al entorno gráfico 3D, que dada la tecnología existente podría ser mucho más rico y realista de lo que es. Prescindiendo de ello, existe un problema que supondrá un gran obstáculo para quienes no dominen el inglés, y es que el juego no estará traducido al castellano. La forma y el lenguaje literarios que se emplean en todo momento, dificultarán aún más la tarea de comprensión.

Betrayal in Antara es un muy buen juego de rol que en cuanto a argumento, raya casi la perfección, aunque sin embargo carece de ciertos elementos que hacían de Daggerfall el mejor juego de rol hasta ahora creado –y de momento, lo sigue siendo–. El aspecto gráfico 3D está poco cuidado, abusando incomprensiblemente de los sprites o gráficos planos. Los acontecimientos esperan al jugador, lo que supone una marcada diferencia con Daggerfall a pesar de ofrecer gráficos SVGA donde el título de Bethesda no los tenía.

El truco es...

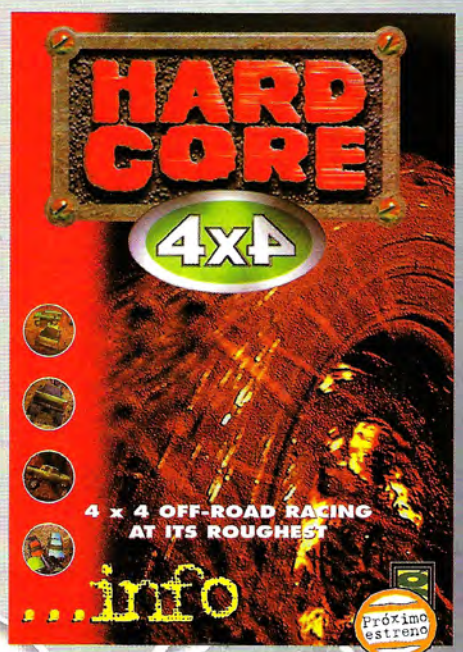
Cuando abandones la aldea de Aren, encontrarás en el camino a unos malhechores atacando a una joven. Ayúdala y ella se unirá al grupo. En numerosas ocasiones te probará su valía como arquera. No olvides ir bien provisto de comida, y descansa por las noches, ya que es más difícil ver a los enemigos de lejos.

Calificación

Betrayal In Antara

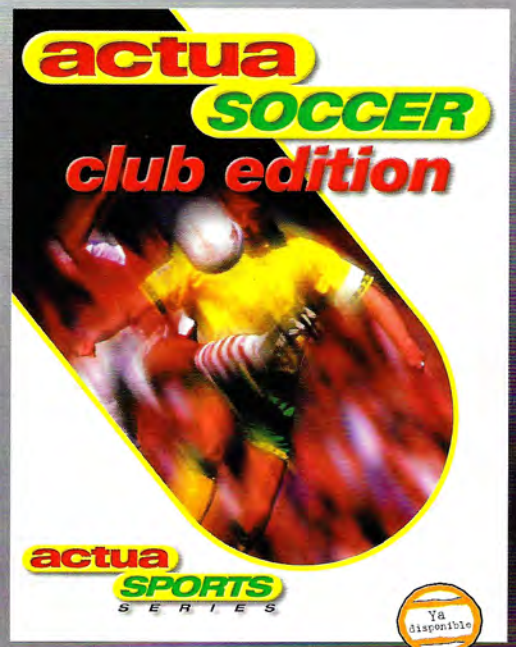
Pros: La historia de Antara es una maravillosa novela muy bien llevada al ordenador. El sistema de combate no se presta a equívocos. La ambientación en general es soberbia.
Contras: El aspecto gráfico flojea tecnológicamente, destacando por el abuso continuo del sprite en el entorno 3D. El sistema de magia es algo duro de entender. El juego saldrá en inglés.

...La Variedad...



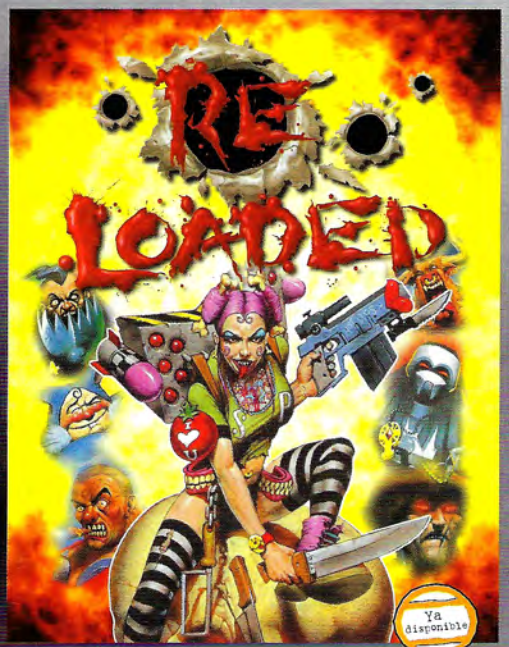
La simulación de carreras todo terreno más dura

© 1997 Gremlin Interactive. © 1997 American Softworks Corporation. Todos los derechos reservados.



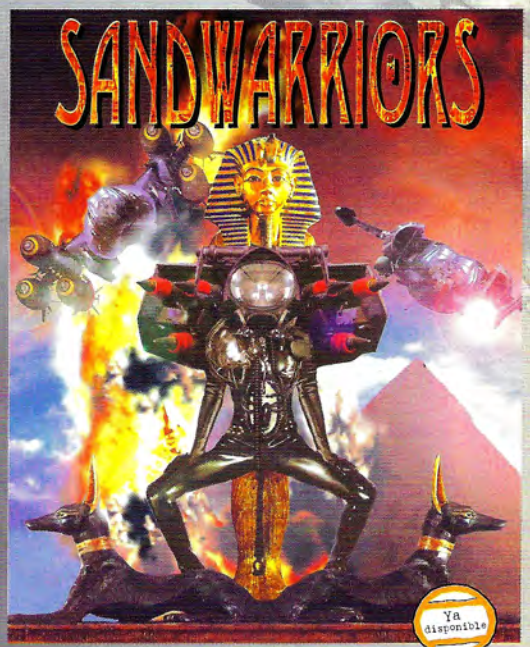
Simulador de fútbol en 3D con todos los equipos de la Premier League

© 1997 Gremlin Interactive. Todos los derechos reservados. Actua® es una marca registrada de Gremlin Interactive Ltd.



Prepárate para la re-carga.

© 1997 Gremlin Interactive. Todos los derechos reservados.



La batalla por el trono del sol

© 1997 Gremlin Interactive. Todos los derechos reservados.

...Está el gusto

Distribuido por: Arcadia

PC cd rom

CATCH US ON THE WEB

Gremlin INTERACTIVE

Misión: salvar el universo

Star Trek: Generations

Hace dos meses te avanzamos las producciones que en torno a Star Trek se estaban realizando, y entre ellas destacaba este título de Microprose, basado en la película del mismo título que supuso un nexo de unión entre la serie clásica y "La nueva generación".

Al principio de la película y por extensión, del juego, un retirado Capitán Kirk a bordo del Enterprise en visita de rutina, llega al borde de una cinta de energía cósmica para rescatar a los tripulantes de una nave atrapada por el campo gravitacional de la cinta. Durante la operación, la nave insignia de la Federación sufre graves daños, y el actual Capitán se ve incapaz de manejar la situación. Kirk asume una vez más el mando, y mientras se ocupa de solucionar un problema en la sala de motores, desaparece presa de la brutal energía liberada desde la cinta en un momento dado.

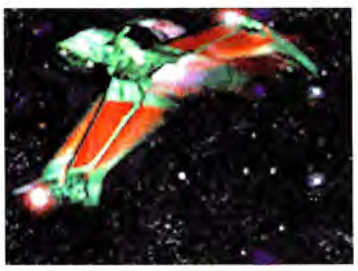
Muchos años después, el Capitán Picard acude en auxilio de la estación científica Amargosa, que ha emitido una llamada de emergencia. El Comandante Riker se transporta a la estación en busca de supervivientes, descubriendo a un tal Soran –interpretado por Malcolm McDowell (sic)– nada más llegar. Su exploración le lleva a encontrar Romulanos hostiles, al parecer autores del ataque.

Poco después, Soran escapa del Enterprise y desde la estación científica se lanza una sonda que destruye el sol del sistema en que se encuentra. Se desvela entonces el maquiavélico plan del desquiciado Soran: destruir numerosos sistemas solares para conseguir desviar la trayectoria de la famosa cinta de energía, lo que le permitirá llevarla hasta un planeta desde donde accederá a Nexus, una dimensión cuya entrada es la cinta de energía, un lugar donde todos los deseos se hacen realidad.

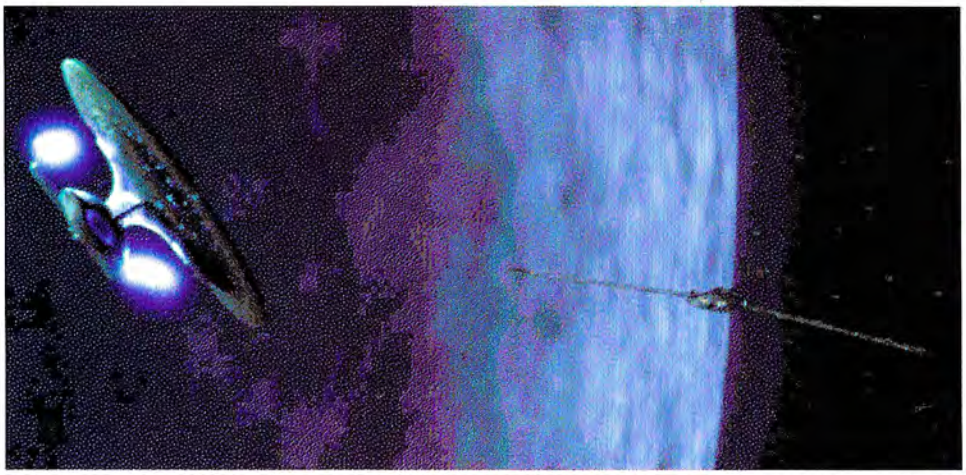
Desarrollo del guión original

A grandes rasgos, el argumento del juego es éste. El jugador tendrá como misión final destruir a Soran y evitar su llegada a Nexus, aunque mientras tanto debe intentar impedir la destrucción de cuantos sistemas solares pueda. Para ello contará con toda la tripulación del Enterprise, incluyendo a Data, Riker y al propio Picard. La introducción, y numerosas escenas del juego, aparecen en pantalla como breves fragmentos de la película original, con algunas adiciones que Microprose ha rodado para la ocasión.

Sin embargo, mientras que en la película Picard y toda la tripulación del Enterprise se dirigieron directamente desde el observatorio de Amargosa hacia Veridian para la confrontación final con Soran, en el juego este viaje es mucho más largo, ya que la persecución de Soran abarcará varios sistemas solares. Un puerto espacial Klingon, un centro de investigación Chodak –raza que apareció por primera vez en "A final Unity", título también producido por Microprose–, una base Romulana, una antigua mina, una cadena montañosa, y un lago en un cráter, son algunos de los lugares que habrá que visitar con los diferentes personajes para po-



Precio: sin determinar
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, 75 MB de Disco Duro, SVGA con 2 MB de RAM, CD-ROM 4x, Ratón, Tarjeta de Sonido, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Microprose
Distribuidor: Proein

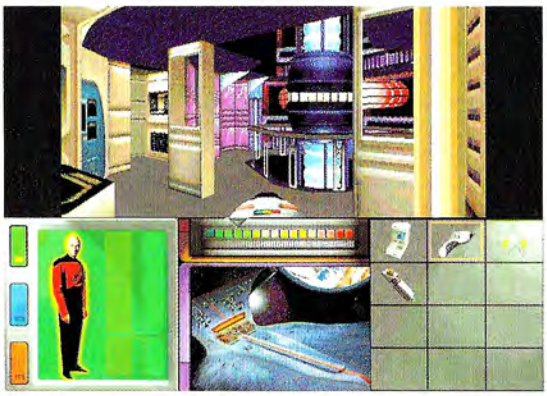


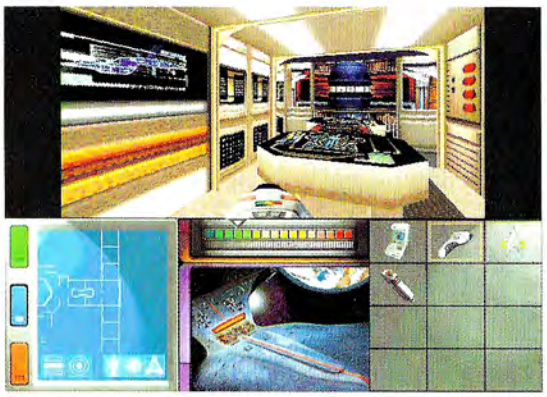
Un puerto espacial Klingon, un centro de investigación Chodak o una base Romulana son allgunos de los lugares que visitaremos

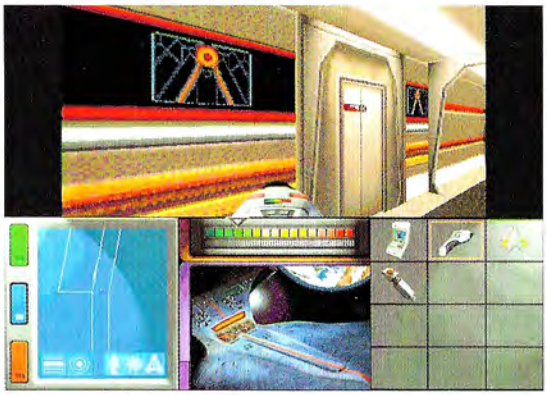
ner fin a los maquiavélicos planes de Soran.

Tres juegos en uno

Una vez asumido el control del juego, hay que diferenciar tres grandes áreas entre las que prima una: las misiones en planetas, que a través de un entorno 3D en alta resolución llevan al personaje de turno en busca de Soran. En estas visitas se dispone de inventario, arma, comunicaciones, y una libertad absoluta de movimiento, y más que disparar a posibles enemigos, hay que resolver complejos y sencillos puzzles para poder llegar hasta Soran. Mientras que el arma y el inventario se controlan con el ratón –dependiendo de la posición del cursor en la pantalla–, los movimientos, que incluyen los habituales de un juego tipo Doom, se dirigen con el teclado.





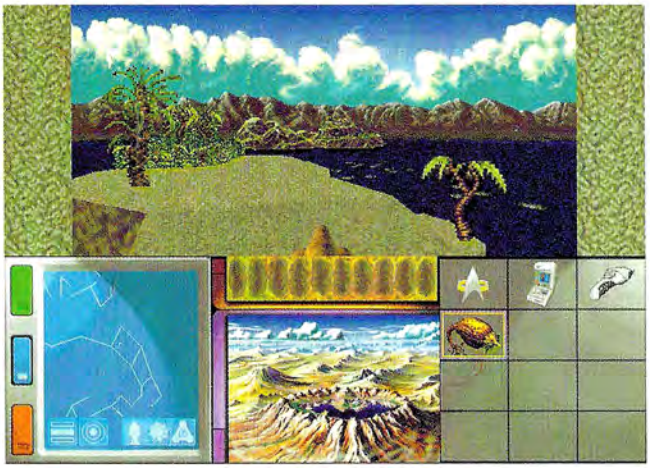


Otra de las áreas de juego es la sala de cartografía estelar del Enterprise, desde donde se realizan numerosas operaciones como rastrear a Soran por el cuadrante espacial donde transcurre el juego, comunicaciones con el mando de la Federación, o navegar con la nave hacia nuevos destinos. También dentro del Enterprise está la tercera y última área de juego, el combate espacial. Cuando se llega a un sector donde existe presencia enemiga, como aves de presa Klingon que ayudan a Soran, se entra en el modo de combate y una simulación tipo X-Wing, aunque mucho más simplificada, da comienzo.

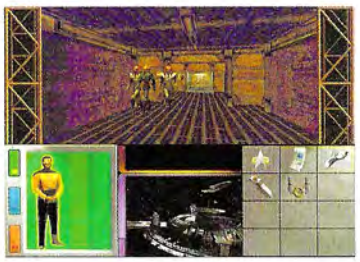
Aventura en 3D

Doce misiones son el total de aventuras en las que el jugador participará como alguno de los miembros de la tripulación del Enterprise bajo el formato 3D, y a ellas hay que sumar el resto de las actividades que se llevan a cabo en cartografía estelar, así como los combates espaciales, donde existen varias opciones para que la computadora de la nave aligere esta tarea.

Todos los entornos del juego son 3D en alta resolución, con un interfaz sencillo de manejar y



Los trekies encontrarán en este juego una magnífica oportunidad de sumergirse por si mismos en el universo de Rodenberry



El truco es...

En el mundo sometido a la guerra, donde Soran se dedica a extraer trilitio, no pierdas el tiempo rodeando la estructura ni enfrentándote a los robots. Sube directamente por las escaleras de la estructuras de piedra y sigue a un robot de mantenimiento hasta la sala de mantenimiento, donde encontrarás un dispositivo vital para resolver este nivel.

bastante intuitivo. Los trekies encontrarán en este juego una magnífica oportunidad de sumergirse por sí mismos en el universo de Rodenberry, y el resto de los jugadores de aventuras verán un desafío tan completo como el que pueda presentar cualquier otra aventura gráfica.

Esta filosofía de juego 3D puede producir la errónea impresión de que se trata de un juego de acción, y aunque si bien es cierto que en alguna zona hay que disparar, el núcleo central de cualquiera de los escenarios es la exploración y la resolución de situaciones, puzzles y enigmas, tal y como predica la propia serie original.

Artefactos de la Federación

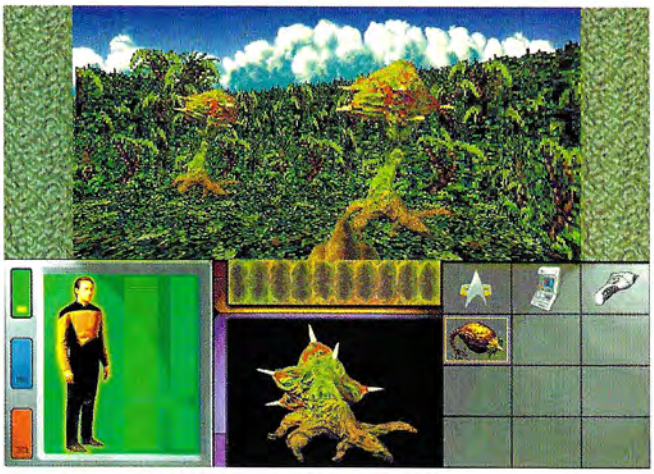
Cuando se exploran cada uno de los 12 niveles 3D, y dependiendo del personaje que se maneje, en el inventario habrá por defecto una serie de útiles e imprescindibles objetos que salvarán la vida al jugador. El primero de ellos es el tricorder, un versátil instrumento cuyos múltiples usos incluyen la lectura de numerosos tipos de datos, la emisión de ondas de energía, o la traducción de lenguas alienígenas. También está el phaser de mano, una miniatura del arma por excelencia del Enterprise, cuyos ajustes permiten dejar inconsciente a un enemigo, desintegrarlo, o eliminar un obstáculo del camino. El comunicador, objeto indispensable en todo miembro de la tripulación, permite establecer contacto con la nave y pedir ayuda, así como emitir una señal que permite la teleportación.

Además de estos objetos comunes a todo el personal, existen muchos otros como el hypospray –algo así como una poción de curación–, las baterías para el phaser, o disruptores romulanos y klingon, armas que bajo diversas formas permiten una eficaz protección.

Otro universo

El combate espacial, además de ofrecer buenas secuencias de acción 3D, incluye modelos de naves procedentes del universo original, y otros especialmente creados para el juego. Además del Enterprise, entre otras aparecen en el juego los Pájaros de Guerra romulanos, los Pájaros de Presa y Cruceros de Ataque klingon, y los Destructores chodak. De algunos de ellos existe poca información dentro de la Federación, pero son potenciales enemigos que habrá que destruir empleando los sistemas de combate del Enterprise.

Son muchos los componentes del universo de Star Trek presentes en el juego, y todo lo anterior no es sino una mínima parte de lo que podrá descubrir el



El combate espacial, además de ofrecer buenas secuencias de acción 3D, incluye modelos de naves procedentes del universo original

jugador a lo largo de su aventura. Todo ello, junto a la banda sonora original, las secuencias de la película y las nuevas imágenes, los efectos de sonido y las voces, y la fiel reproducción del más mínimo detalle, consigue abrir de par en par las puertas de este universo que engullirá al jugador en cuanto comience a cargarlo.

Una de las cosas curiosas de Generations, es que no muere nadie de la tripulación –Paramount no lo permitiría jamás a no ser que ocurriera en la serie o alguna película–. Cuando el personaje que se lleva en cualquier nivel está a punto de morir, una teleportación de emergencia lo devuelve al Enterprise, pero la misión se considera en ese momento fracasada.

Para terminar, Generations está traducido y doblado al castellano, y tal y como se ha indicado anteriormente, con la aprobación y supervisión de Paramount, lo que significa necesariamente una total garantía acerca de la calidad de los textos y las voces.

La tripulación del Enterprise

La reproducción de los protagonistas de "La nueva generación" en el ordenador es perfecta, tal y como se puede comprobar con estas imágenes. La Doctora Beverly Crusher, oficial médico, el Teniente Data, LaForge, Picard, Riker, la Consejera Troi y el Teniente Worf, aparecen en el juego y son los personajes que el jugador podrá controlar en diversos estadios. Además están también, siguiendo la película, Kirk y Soran. Quizá en la versión en castellano se pierda el encanto de las voces originales, pero aún así el doblaje ha sido aprobado por la Paramount, lo que significa una calidad impecable que no decepcionará a los trekies aunque las voces no sean las "oficiales" españolas.

Calificación

Star Trek: Generations

Pros: La reproducción del universo de Star Trek es perfecta, y el desarrollo del juego partiendo de la película, no sólo es adecuado sino que aporta nuevos detalles e imágenes a la historia. La lógica, sin que sirva de precedente, es un factor imprescindible en la resolución de puzzles y enigmas.

Contras: Las cargas de las misiones son muy lentas. Hace falta un ordenador muy potente, a ser posible con aceleración 3D, para disfrutar con todo detalle las misiones.

Mil y una cajas fuertes

Safecracker

Este título es una demostración de cómo hacer un buen juego con tecnologías y herramientas que están al alcance de todos, sin necesidad de complejos sistemas informáticos ni expertos ingenieros.

Para comenzar esta aventura el jugador debe asumir el papel de un experto en seguridad que desea unirse a Crabb & Sons, una firma puntera en la fabricación de cajas fuertes. Su misión es demostrar que es digno del puesto, y para ello tendrá que entrar en el edificio de oficinas de sus nuevos jefes, y abrir una increíble caja fuerte oculta en las profundidades de los sótanos.

El edificio posee 50 habitaciones meticulosamente construidas, y en casi todas ellas habrá alguna caja fuerte o pista que llevará al jugador hacia su objetivo final: la gran caja del jefe. Para llegar a este punto, el mecanismo es muy sencillo: reventar todas las cajas fuertes de la mansión de Crabb & Sons utilizando ingenio, habilidad y paciencia.

Buenas ideas

Siendo un juego de exploración y puzzles, teniendo en cuenta las últimas producciones que hacían esta misma oferta, cabría esperar que Safecracker fuese un tanto anodino y aburrido. Sin embargo, gracias al ingenio con que se han diseñado los mecanismos de apertura de las diferentes cajas fuertes, y la inteligencia con que se han diseminado las pistas para resolver determinados enigmas que permiten obtener los preciosos contenidos de algunas cajas, este juego resulta bastante entretenido sin llegar a lo espectacular.

Además de las diversas cajas y mecanismos que hay por todas partes, existe una gran caja final y una serie de cajas secundarias especiales, que para su apertura requieren la resolución de un jeroglífico, conocer el sistema de señales por banderas de la armada, emplear el alfabeto Braille o la conversión entre grados Celsius, Kelvin y Fahrenheit. Para todo ello existen pistas explícitas... y otras que no lo son tanto.

El sonido es un factor importante en Safecracker, ya que cada habitación de la casa está ambientada por una banda sonora diferente, a la que hay que añadir los efectos diversos que se producen al realizar cada acción. Los más ilustrativos son los pertenecientes a pequeños entretenimientos que también se pueden encontrar en la casa, juegos cuya única utilidad es la de pasar un rato con ellos.

Brillante demostración

Safecracker ha sido creado con Macromedia, una herramienta de autor que nació a primeros de los 90 para realizar presentaciones multimedia, y que en los últimos años ha sufrido importantes mejoras e innovaciones que lo han convertido en una poderosa herramienta. La última edición, en combinación con Quicktime VR –un sistema de compresión y tratamiento de imagen procedente de Macintosh–, ha permitido que

Precio: 7.990
Requerimientos: 486DX2, 16 Mb de RAM, Windows 95, SVGA, 15MB de disco duro libre, CD-ROM 2x, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Day Dream/GT Interactive
Distribuidor: New Software Center

El edificio posee 50 habitaciones, y en casi todas ellas habrá alguna caja fuerte o pista que llevará al jugador hacia su objetivo final

diseño de un juego, si es bueno, no necesita verse apoyado por imponentes tecnologías supersecretas del equipo de programación. Safecracker se basa en los ingeniosos puzzles de las cajas fuertes y la búsqueda de pistas para su resolución, en un entorno foto-realista que ofrece habitaciones renderizadas en 3D y objetos tridimensionales que se pueden manipular en todos los ejes.

Cuadros, antigüedades, mobiliario, y en general, cualquier elemento de la mansión, ha sido realizado minuciosamente con todo lujo de detalles, consiguiendo con ello un entorno bastante realista y limpio al mismo tiempo, sin excesiva saturación de colores u objetos.

Safecracker es un entretenido y elegante juego de exploración y puzzles de no demasiada dificultad. Su sencillo e intuitivo interfaz ayuda mucho al jugador en ocasiones en las que podría estar perdido. El juego no es una carrera contrarreloj, por lo que es mejor tomárselo con paciencia y explorar un poco antes de empezar a abrir cajas. Sorprendentemente, y aunque no sea estrictamente necesario, dan ganas de hacerse un mapa mientras se juega.

este juego pueda ofrecer entornos 3D con movimiento horizontal en 360 grados en vertical limitado. Para salir de un escenario y pasar a otro, hay un leve pantallazo mucho menos brusco que en títulos creados con herramientas de programación.

Esto viene a demostrar que el

El truco es...

Cuando comiences a jugar, escucha atentamente el código que te darán por teléfono, pues no se repite y te hará falta para entrar en la mansión. Abrir el candado de la verja es una cuestión de ensayo y error. No dejes de examinar nada en ninguna habitación, y recorre los libros de principio a fin tomando notas constantemente. Si no lo haces, pasarás por alto muchas pistas.

Calificación

Safecracker

Pros: Safecracker ofrece unos gráficos impecables y un brillante diseño de juego, que aunque no sea la panacea, lo hace mucho más divertido que otros títulos de renombre. Su nivel de dificultad es asequible para cualquiera.

Contras: Quizá se echa de menos el que la mansión demuestre estar viva, o mejor dicho, habitada. Aunque haya muchas cosas colocadas al azar, como dejadas en un momento de prisas, da la impresión de tratarse de una casa fantasma.

Quien tiene un amigo...

Los Muppets en la Isla del Tesoro

Aún siendo de trapo están vivos, por sus venas no corre la sangre pero tienen corazón y aunque nunca fueron niños, éstos los adoran... ¿Quiénes son?

No sabría decir cuantos años llevo viendo en la tele a estos seres tan entrañables, pero de una cosa estoy seguro: si sorprende que ellos no hayan envejecido, la frescura de esta nueva aventura en la que descubriremos personajes hasta hoy desconocidos y nos enfrentaremos a situaciones comprometidas, en absoluto desmerece lo que cualquiera hubiera esperado. Aunque se trata de un juego basado en la película, y el público al cual se dirige este producto resulta apropiado desde los cinco años, al fin parece que, hoy más que nunca, las productoras comienzan a invertir en medios dirigidos a realizar productos de alta calidad para los bajitos de la casa. Educativo y divertido, los mayores también podemos pasar un buen rato a costa de los Muppets, pero como aventura gráfica en sentido estricto, no es aconsejable porque se trata de algo demasiado elemental.

La trama

El argumento es casi idéntico al del libro "La Isla del Tesoro" escrito por Robert Louis Stevenson, del cual se tomó también la película: un pirata fracasado llega a una posada y allí recibe una extraña visita: la Mancha Negra, el peor augurio para un lobo de mar. Los días estaban contados para aquel pobre hombre, pero antes de morir confesó el secreto de un tesoro escondido en una isla a un niño morador de la posada: a ti. En la habitación de Billy Bones, apestando a madera vieja y sal húmeda, había un baúl que contenía en su interior un mapa, y en el centro de aquel mapa había una gran cruz roja señalando un punto en el mar...

Así comienza esta aventura y con la búsqueda de esas maravillas prometidas como excusa, vivirás grandes emociones en compañía de los Muppets, realizando un fantástico viaje que te llevará desde la posada a un puerto, desde ese puerto zarparás en un barco hacia la isla, y una vez allí tendrás que descifrar el enigma de una cueva y conquistar el corazón de la preciosa reina de la tribu. ¿Para qué? Pues para descubrir que el mayor tesoro que puede tener una persona en la vida son, sin duda, los amigos.

Juegos dentro del juego

Si antes dije que la propuesta de Activision era corta, me refería sólo a la parte que le corresponde de aventura gráfica. En ese orden de cósas tenemos poco que hacer, pero es que el producto no va dirigido ni siquiera a los jóvenes –unque sea prerrogativa de cualquiera jugarlo–, sino que está diseñado para personas a partir de cinco años de edad, con lo cual la interactividad con los elementos gráficos de los decorados y los distintos juegos propuestos, renovados cada vez que se intentan activar, constituyen una parte importante del juego, y nos proporcionan horas y horas de diversión, explorando los gráficos, escuchando y riendo la mayoría de las veces a la vez que se aprenden cosas nuevas. Por ejemplo ¿a que no sabes lo que es el chinchorro? ¿Un vino quizá? Pues no, es un bote que va pegado al barco.

Existen propuestas de todo tipo para divertirse: desde tocar un órgano en el que puedes acceder a los sonidos más dispares –voz humana, flauta, tambor y teléfono entre otras–, hasta disparar desde la sastrería multitud de tartas a los piratas que pasean por la calle pa-

Precio: 7.995
Requerimientos: 486DX2/66 MHz, 8 Mb de RAM, 35 Mb de Disco Duro sin Comprimir, 15 Mb en Disco Duro para Memoria Virtual, Windows 3.1 ó '95, SVGA VESA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Activision
Distribuidor: Proein

ra, de ésta forma conseguir dinero y poder comprar ropas adecuadas. Tendrás que aprender también a disparar cañones, cocinar tartas de manzana, armar barcos, jugar al Shanghai, reconocer las constelaciones o descifrar una especie de tres en raya con huesos y doblones. ¿La última prueba? Resolver el enigma de las calaveras…

The End

"Los Muppets en la Isla del Tesoro" es un juego divertido que aprovecharías mejor si pudieras completar con algún "renacuajo" cerca, pero que incluso si lo compras para ti, no te defraudará. Yo lo recomiendo especialmente a las personas que no estén familiarizadas en absoluto con las aventuras gráficas, o que comiencen a internarse en ese inmenso mundo que las contiene, porque muchos de los conceptos básicos, –muy desarrollados después en los "grandes" del género–, se explican de forma clara y concisa en esta aventura, sirviendo de guía fácil que evitará desagradables atascos en aventuras que revistan una mayor complejidad.

Tendrás que aprender a disparar cañones, cocinar tartas de manzana, armar barcos, reconocer las constelaciones, jugar al Shanghai...

El truco es...

Encontrarás la primera de las cuatro piedras que necesitas si pulsas con el cursor en la rejilla de la estufa emplazada en la habitación de la posada Benbow Inn, junto a la cama. En la cueva del tesoro, pulsa sobre la calavera más próxima al suelo para conocer la frase completa que debas recitar en cada caso.

Calificación

Los Muppets en la Isla del Tesoro

Pros: La calidad de los gráficos es excelente. La actuación de los muñecos magistral y la música muy buena. Incluye escenas de la película en la que está basado. El guión resulta muy atractivo. Está doblado al castellano.

Contras: Si se tratase de otro medio casi no hubiera encontrado ninguno, aunque bien es cierto que para nuestra revista el juego es demasiado corto y demasiado fácil, entendiendo que va dirigido a un público a partir de cinco años. Se termina en tres cuartos de hora y lleva nueve meses de retraso con respecto a la versión en lengua inglesa–por lo menos el doblaje ha resultado bueno–.

El amo del calabozo

Dungeon Keeper

Junto con algunos títulos de otras compañías, el lanzamiento de este juego parecía condenado a la eterna espera. Finalmente, y como obra "póstuma" de su creador antes de abandonar la compañía, Dungeon Keeper sale al mercado sin muchas de las características que prometió en su día.

El concepto de Dungeon Keeper sorprendió cuando se dio a conocer hace ya algo más de un par de años, y su ejecución en el juego producido, está a la altura de lo que se podía esperar. Antes de seguir es necesario aclarar que no se trata de un juego de rol, y que tampoco es necesario haber jugado nunca a rol para disfrutar de este título, aunque aquellos que sí lo hayan hecho, quizá lo encuentren más divertido.

En el clásico juego de rol que transcurre en un mundo de fantasía, uno de los jugadores hace de "dios", diseñando mapas, puzzles, la aventura, y creando y colocando los monstruos –entre otras muchas cosas–. El resto de los jugadores exploran ese mundo asumiendo el papel de un determinado personaje, y resuelven las situaciones planteadas por el "master" utilizando su ingenio y una buena dosis de improvisación.

La variación

Dungeon Keeper presenta un esquema parecido: el jugador asume el papel de "master", pero su misión es conquistar reinos, y tomando parte activa en el conflicto, aniquilar a los héroes que pretendan adentrarse en sus dominios, así como a otros "master" que pretendan hacerse con el reino en disputa. Para ello dispone de unos duendes que se ocuparán de excavar túneles y salas en la tierra, reclamar territorios, y extraer el oro imprescindible para mantener a todo un ejército. Aunque al principio de cada nivel sólo haya unos pocos duendes, existe un hechizo que por un precio cada vez mayor, permite invocar a más de estas criaturas.

En algún lugar de cada reino, existe al menos un portal mágico por el que llegarán las criaturas que, sintiéndose atraídas por la mazmorra (traducción poco afortunada del término anglosajón "dungeon") del jugador, deseen ponerse a su servicio. Cuando los duendes lleguen a él y lo reclamen, pequeños y grandes monstruos comenzarán a llegar poco a poco a la mazmorra. Entonces da comienzo un proceso perfectamente explicado en las primeras misiones del juego, que a modo de tutorial, enseñan al jugador todo lo necesario para conseguir una mazmorra decente donde sus siervos se sientan a gusto.

Necesidades básicas

Los monstruos necesitan una guarida donde vivir, alimento, zonas de entrenamiento, y progresivamente, más y más salas que permitirán conseguir un poderoso ejército con las habilidades necesarias para hacer frente al enemigo. Ciertas criaturas, como los magos, sólo se sentirán atraídas por la mazmorra si existe una sala especialmente dedicada a ellas –en este ejemplo, una biblioteca–. Así, poco a poco, la mazmorra crece y aumenta el número de sus habitantes.

La construcción de las diversas salas de la mazmorra y el mantenimiento de las criaturas, tienen un coste variable en oro. Cada cierto tiempo se produce un día de pago, y si los fondos existentes en la cámara del tesoro no son suficientes, las criaturas se enfadarán e incluso pueden llegar a desertar. Sin embargo, un buen golpe a tiempo puede ser una buena solución para impedir desórdenes.

A medida que avanza el juego, se adquieren nuevos tipos de salas, hechizos investigados por los magos, y dispositivos creados en el taller, tales como trampas o puertas. El entrenamiento consigue aumentar la capacidad de combate, y las salas como el barracón permiten crear grupos a modo de batallón. Más tarde se

Precio: 6.990
Requerimientos : 486/66 MHz, 8 MB de RAM, 25 MB de Disco Duro, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón, MS-DOS 6.0 o Windows 95
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Bullfrog
Distribuidor: Electronic Arts

El jugador asume el papel de "master", pero su misión es conquistar reinos y aniquilar a los héroes que se adentren en sus dominios

tendrá acceso a nuevas estructuras como el cementerio, la cárcel o la cámara de torturas, lugares en los que se puede dar distintos usos a los enemigos muertos o vivos (todo se aprovecha).

Intuitivo y versátil

La complejidad que puede deducirse de todo lo anterior, no existe. Gracias a una constante información por parte del programa, y a las primeras misiones, resulta muy fácil hacerse enseguida con la mecánica del juego y el uso de los diferentes elementos del mismo. El sencillo interfaz está diseñado de tal forma que con sólo dos pulsaciones de los botones del ratón se pueda hacer casi todo, y para aquellos que vayan adquiriendo experiencia, hay una serie de teclas de acceso rápido que permiten, entre otras cosas, visualizar instantáneamente una determinada sala.

Al finalizar un combate, existen dos opciones: matar al enemigo o cogerlo prisionero. La primera opción, que a priori puede parecer la más práctica, lo suele ser si se dispone de un cementerio, ya que transportando hasta él los cadáveres, éstos volverán en forma de poderosos vampiros que trabajarán al servicio del jugador. Los prisioneros pueden llegar a convertirse en parte del ejército del jugador después de un tratamiento adecuado, como hacerles pasar hambre o torturarles.

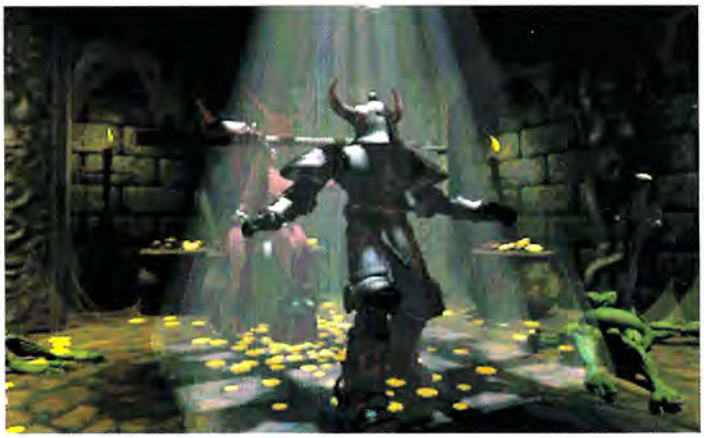
Los combates que se producen cuando dos o más criaturas de distintas facciones se encuentran, han de ser localizados recorriendo el mapa, si bien una ventana de estado informa de la evolución de la lucha. Si el jugador se encuentra en desventaja con respecto al enemigo, es posible llevar de forma instantánea varias criaturas adicionales al lugar del enfrentamiento, de forma que se recupere un cierto equilibrio o se supere al contrario.

El corazón de la mazmorra

En Dungeon Keeper existen unas entidades superiores, los dioses oscuros, que pueden conceder ciertos favores a cambio de sacrificios. No todas las criaturas contentarán a los dioses, y es una cuestión de ensayo y error averiguar las más aptas para ello –aunque los enemigos presos suelen ser el blanco más fácil–. A lo largo del mapa de cada nivel, y sólo en algunos casos, se pueden encontrar objetos especiales que aumentarán la experiencia y habilidad de las criaturas del jugador, o fortificarán todos los muros de la mazmorra, entre otras posibilidades.

Sin embargo, de lo que realmente hay que preocuparse en todo momento es del corazón de la mazmorra, una sala especial de la que parten todos los niveles que constituye el origen del poder de cada "master". Si el enemigo ataca y destruye este lugar, el reino estará perdido. Evidentemente, cuando en el nivel de juego existen otros "master", la for-

Los monstruos necesitan una guarida donde vivir, alimento, zonas de entrenamiento, y de forma progresiva, más y más salas que permitirán conseguir un poderoso ejército



El juego ofrece una perspectiva 3D en alta resolución vista desde arriba, que se puede rotar en tiempo real y en cualquier dirección

Dungeon Keeper es un juego genial que hace que la espera haya merecido la pena a pesar de que elementos previstos como el editor de monstruos, no hayan sido incluidos –quizá algo más adelante salga una expansión para esta y otras cosas–. Sus más de 60 niveles ofrecen una ingente cantidad de horas de juego, y el gran sentido del humor que el equipo de Bullfrog ha puesto en numerosos detalles, hace aún más ameno este título que resulta imprescindible para todo aficionado a la estrategia. Además de contar con una opción multijugador –con un máximo de 4 personas–, Dungeon Keeper está completamente traducido y doblado al castellano, con un alto nivel de calidad también aplicable a su banda sonora y efectos de sonido.

ma de acabar con ellos es destruir el corazón de sus mazmorras, aunque mientras se llega a este punto se pueden reclamar las diversas salas que componen su porción del reino, lo que en ocasiones permite acceder a nuevos hechizos o estructuras.

Tecnología e inteligencia

Dungeon Keeper ofrece una perspectiva 3D en alta resolución vista desde arriba, que se puede rotar en tiempo real y en cualquier dirección, de forma que se tenga una visión lo más clara posible del lugar que se desea observar. Las opciones gráficas permiten cambiar detalles como sombras, brillo, o la perspectiva, que puede convertirse en una vista 2D del mapa. También es posible bajar la altura de los muros para no perder detalle de lo que ocurre en los pasillos o rincones ocultos de las salas, de forma que no sea casi necesario girar la vista.

El acceso al mapa ofrece a pantalla completa la disposición del nivel, y aunque sólo aparezcan en él las zonas ya exploradas, una lupa permite saber en todo momento lo que ocurre en una determinada zona, pudiéndose además ir a ella directamente.

La inteligencia artificial del juego, que con varios niveles ofrece estrategias de ofensa y defensa de forma automática, es uno de los factores más importantes en Dungeon Keeper. Los diversos comportamientos de las criaturas, sus reacciones perfectamente lógicas ante las distintas situaciones, y la personalidad única de cada "raza", constituyen un fuerte componente sin el que el juego quedaría bastante cojo.

Curiosidades

Una última característica, muy curiosa y entretenida, es que se puede "poseer" o "entrar" en el cuerpo de cualquier criatura y asumir su control manualmente, de forma que el juego pasa a ser en ese momento una especie de Quake y el jugador puede tomar parte de cualquier actividad que pueda realizar la criatura poseída. Claro, que no todas las criaturas se comportan y ven el mundo de la misma forma. Si por ejemplo se posee a una mosca, la visión estará distorsionada con los infinitos hexágonos que componen los ojos de estos insectos.

El truco es...

No bloquees nunca el acceso al corazón de tu mazmorra a tus criaturas (por ejemplo cerrando puertas con llave). Trata de situar tu cámara del tesoro cerca de las vetas de oro, y evita que tus duendes tengan que dar largos paseos transportándolo creando nuevas salas del tesoro cerca de donde estén cavando (siempre puedes vender la sala anterior). El dinero no vale de nada si no está en la cámara del tesoro.

Calificación

Dungeon Keeper

Pros: Es difícil condensar en pocas palabras todo lo que es Dungeon Keeper: genial, jugable, divertido, adictivo... Un juego que merece realmente la pena. La traducción y el doblaje son de gran calidad, y el entorno gráfico y el interfaz son muy adecuados al diseño y concepción del producto.

Contras: En medio de tanto despliegue 3D, hubiera sido lógico encontrar criaturas también 3D que son sin embargo simples sprites. La desaparición de todos los extras prometidos es una lástima.

Open Multimedia

Este mes TONELADAS de juegos para pasar unas vacaciones ¡MONSTRUOSAS!

ROL/AVENTURA

BirthRight	6995
Evidence	7900
MundoDisco II	7400
Ark of Time	6990
Diablo	7600
Tomb Raider	8000
Yoda Stories	2495
Bermuda Syndrome	6995
Touche (5th Musketeer)	6995
Chronicles of the Sword	8000
Broken Sword	7900
Privateer II: The Darkening	8600
Warhammer	7650
Sherlock Holmes II	6990
The Pandora Directive	7900
Urban Runner	4950
Ripper	8000
Versalles	7500
Gabriel Night 2	8000
Fable	7100
Space Quest Collection	5400
Police Quest Collection	5400
Quest for Glory Collection	5400
Rebel Assault II	6995
Gene Machine	4700
Larry VII	4950
ToonStruck	7900

SIMULADORES

X-Wing vs Tie Fighter	8900
EF-2000 Evolution	8500
A-10 Cuba	6700
USNF '97	7900
Back to Baghdad	8250
Wing Commander	9900
Flying Corps	8500
Flight Simulator	7600
Hind	7650
Apache Longbow	2900
Silent Hunter	7650
Carmageddon	3490
Test Drive Off-Road	7600
Sega Rally	7800
Need for Speed II	6990
Screamer 2	6500
Power F-1	7790
Grandprix 2	8500
Grandprix Manager 2	8000
P.O.D.	7400
Megarace 2	7500

ESTRATEGIA

Cavewars	5600
Warcraft II	6900
Total War: 1000 niveles W2	4400
Heroes of Might & Magic	7600
Theme Hospital	6995
Lords of the Realm II	8000
Civilization II	8000
Caesar II	4990
C&C: Red Alert	7000
Command & Conquer W'95	4950
Master of Orion II	8000
The Settlers II	5700
M.A.X.	6700
Steel Panthers II	7100

REFERENCIA

Enciclopedia Micronet	12900
Enciclopedia Encarta '97	19995
Cinemedia	6990
All Movie Guide	3495

HOT U.S.A.

Eve El CD-ROM de Peter Gabriel. 9900

Last Express	9000
Escenarios Civilization II	3800
Ultimate James Bond	9900
Collector Star Trek	19950
Mosby's Medycal Enc.	19995
Marathon 2	7900
Fable Win'95	10900
Havoc	8500

EDUTAINMENT

El Esqueleto 3D	4400
Piratas	4400
Taller de Inventos	4400
Muppets: Isla del Tesoro	7600
Las Tres Mellizas	3990
Pauly Mouse	6500
Toon Woorks	4450
Matemáticas ADI	8500
Babe el Cerdito Valiente	5900
La Ciudad Mágica	3200
Fuzzy & Floppy	3200

ARCADE/ACCIÓN

Outlaws	6990
Redneck Rampage	6990
Interstate'76	8400
Tomb Raider	7990
Virtua Cop	7800
M.D.K.	6995
Duke Nukem 3D Atomic	6700
The Ultimate Doom	2995
Doom II	2995
Deadly Tide	4900

Blood Uno de los juegos Más sangrientos. ¡Monstrusoso! 7990

Quake	7750
Aftershock for Quake	3850
Sonic & Knuckles	5900
Darklight Conflict	6995
Alien Trilogy	7500
A.M.O.K.	7750
Lost Vikings 2	6750
The Crow	7750
Syndicate Wars	6990
Hexen	3200
Dark Forces	5995
Bedlam	7200
Exhumed	6900
3 Skulls	7400
Death Drome	6550
Archimedean Dinasty	6990
Last Rites	3600
	6995

DEPORTES

Space Jam	7400
Kick Off '97	8200
FIFA '97	5950
Madden '97	5950
NBA Live	5950
NHL '97	5950
International Rugby League	5950
PC Futbol 5.0	2750
Extensión PC Futbol 5.0	2500
NBA Full Court Press	6200
Microsoft Futbol	6700
Microsoft Golf	4995
Sim Golf (castellano)	7900
Links LS	8500

¡Monstruoso! Envíos a toda España. Para pedidos llamar al (93) 457 82 75

OPEN MULTIMEDIA C/Valencia 395 Tel. (93) 457 82 75 BARCELONA Metro Sgr. Familia Bus 33 34 43 44 19

Sólo para "Magic-maníacos"

Magic: The Gathering

La gran promesa de Microprose de llevar el juego de cartas de Magic al ordenador, tal y como se juega sobre una mesa, ya es una realidad. Con el apoyo oficial de Wizards of the Coast, cientos de horas de diversión aguardan al jugador de Magic.

Buena parte de los jugadores de Magic encontrarán el lugar perfecto donde jugar cuanto quieran sin que nadie les diga nada, y si quieren, podrán utilizar cartas legendarias sin tener que gastarse miles de pesetas en ellas. Microprose ha creado el juego de cartas para ordenador, pensando siempre mientras lo hacía, en mantener esa filosofía tan especial del juego original. Han tenido éxito en su empeño, al menos en gran parte de él. Si este artículo parece algo oscuro, es simplemente porque explicar qué es Magic the Gathering llevaría más de 50 páginas, así que tanto este juego como la información que ofrecemos, quedan restringidos para usuarios que ya jueguen a Magic con cartas reales.

Los jugadores veteranos podrán jugar con las cartas más raras del mundo por primera vez, y disfrutarán de la aventura en Shandalar. ¿El paraíso de Magic? No tanto: hay pocas cartas entre las que elegir, la inteligencia artificial propicia jugadas extrañas, y Shandalar tiene una curiosa tendencia a hacer cosas raras, sobre todo en los últimos niveles (por fortuna el juego se guarda automáticamente). Y además, no hay opción multijugador. Sin embargo, tal y como está Magic es muy jugable, y parece que Microprose se está ocupando de estos problemas.

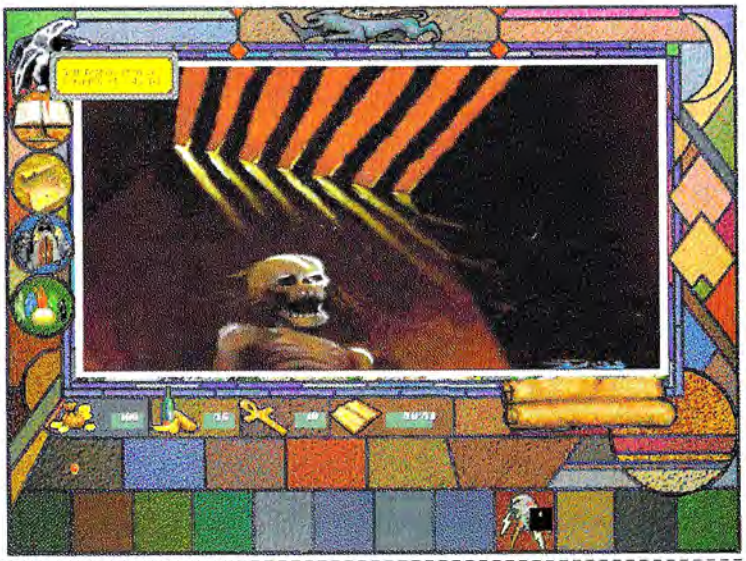
Más por el mismo dinero

Magic es en realidad cuatro productos en uno: el tutorial, el creador de barajas, el duelo, y Shandalar. Todos ellos son programas para un solo jugador, aunque Microprose está desarrollando un quinto elemento que permitirá un modo multijugador, así como expansiones con más cartas y nuevas características que se implementarán sobre el original.

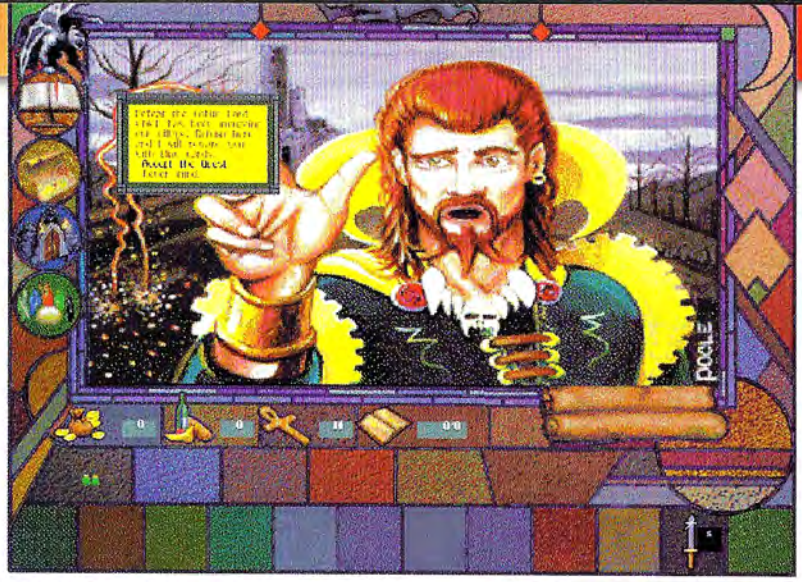
El tutorial consta de secuencias de vídeo con actores, pero no explica absolutamente todo acerca del juego, ya que hay en el manual más de 50 páginas con las reglas de Magic. Esta opción es imprescindible para principiantes, ya que si de algo peca Magic, tanto el juego de mesa como el de ordenador, es de ser poco intuitivo e inaccesible si no se conocen las reglas a la perfección.

El creador de barajas es simplemente adecuado y aburrido, fácil de usar pero con una oferta menor que la de muchos programas shareware en cuanto a ajustes y pruebas se refiere, aunque esto último queda suplido por el duelo, donde evidentemente, se pasa la mejor prueba de fuego posible.

El duelo es sin duda el logro más sorprendente de todo el programa, ya que capta cada matiz del juego original. Hay mucha información en pantalla, pero toda está muy clara y bien organizada, una vez aprendidas todas las funciones del programa –a las que se accede mediante pulsaciones del botón derecho del ratón y elementos gráficos–. Se escoge una baraja de la lista y se juega con ella contra el ordenador, quien también utiliza una baraja de la lista. Es posible especificar qué baraja debe emplear el ordenador, dejar que lo haga de forma aleatoria, o recorrer la lista baraja por baraja y vencerlas a todas –el programa incluye 55 barajas, pero se pueden añadir más con el creador–. No deja de tener gracia el que una vez vencidas 34 barajas



Precio: 8.495
Requerimientos: 486 DX4 100 Mhz, 16 Mb de RAM, Windows '95, SVGA, 90 MB de disco duro libre, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Microprose
Distribuidor: Proein



del programa, el ordenador escoja una de las creadas por el jugador para enfrentarse a éste.

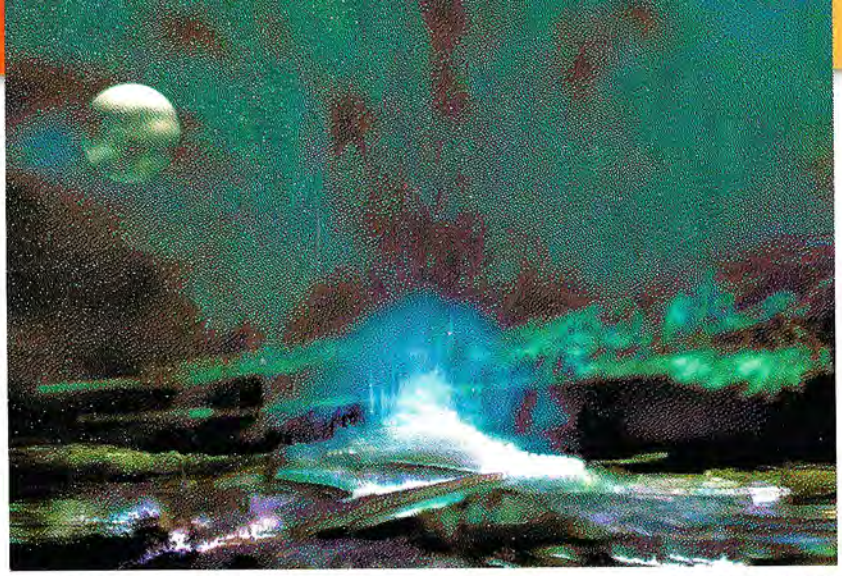
Una visita a Shandalar

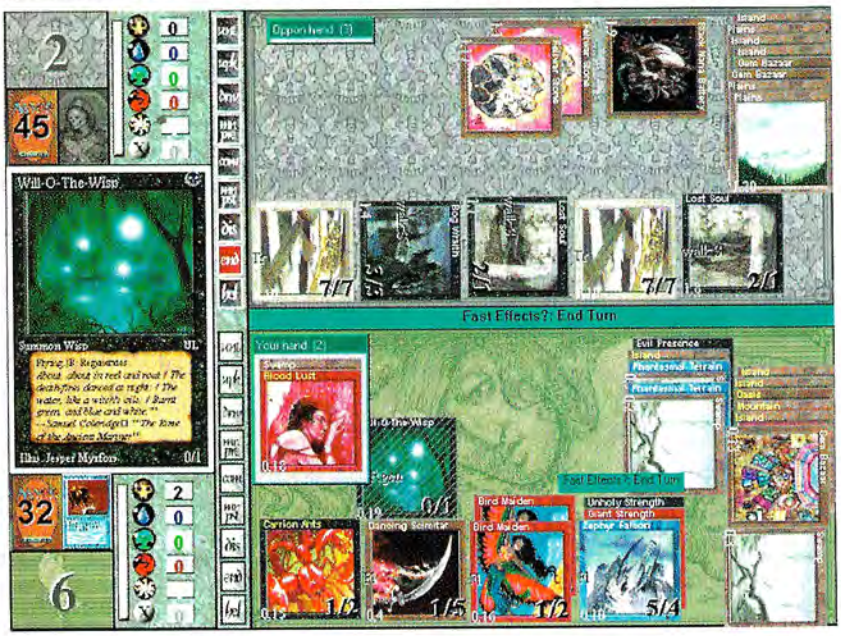
Curiosamente, el mejor producto de los cuatro parece ser Shandalar, una especie de aventura y juego de rol que utiliza el duelo como sistema de combate. Hay cuatro niveles de dificultad: aprendiz, mago, brujo y hechicero. Se comienza con algo de oro, 10 puntos de vida, y una serie de hechizos –la mayoría del color elegido–. La calidad de la baraja dependerá del nivel de dificultad elegido, y así, el aprendiz recibirá una baraja de un solo color, mientras que la del hechicero tendrá cartas de los cinco colores.

Magic es en realidad cuatro productos en uno: el tutorial, el creador de barajas, el duelo y Shandalar

A medida que se vaga por Shandalar, aparecerán criaturas que desafiarán al jugador, algunas débiles –entre 4 y 8 puntos de vida– y otras más fuertes –entre 12 y 20–. Todos los duelos son con apuesta, lo que significa que se pierden cartas si gana el oponente. En caso de ganar el jugador, se obtiene un mínimo de dos cartas del contrario. Para conseguir una colección se puede ganar cartas, encontrarlas por las buenas, comprarlas en aldeas, u obtenerlas como recompensa por cumplir determinadas misiones. El objetivo final de Shandalar es vencer a cinco hechiceros (uno por cada color) y después derrotar a Arzakon, el "malo maloso" de este mundo.

Es una larga y dura lucha, con literalmente cientos de duelos. Las barajas eficaces contra oponentes con 6 u 8 puntos de vida, no lo son contra monstruos más





El truco es...

Siempre que juegues, al organizar tus barajas debes tener en cuenta que te será muy útil incluir en ella entre un 30 y un 40% de cartas de maná, dependiendo de si juegas con uno o dos colores.

poderosos. La estrategia ha de ser flexible, y se han de utilizar hechizos y habilidades especiales que se encuentran por el camino. Tanto si se genera una única baraja como varias, será necesario ajustarlas constantemente para diferentes condiciones y oponentes. Así es el alma de Magic.

La máquina imperfecta

La inteligencia artificial hace en ocasiones las jugadas más absurdas que un jugador de Magic verá nunca, aunque en un ordenador rápido mejora bastante ya que en el mismo tiempo que tiene para hacer una jugada, el programa es capaz de explorar más posibilidades. Muchos jugadores encontrarán que la máquina tiene mejor baraja, y que juega bastante bien como para incluso vencerles. En Shandalar, donde la baraja del jugador es algo más débil al principio, los errores parecen más naturales y menos objetables, ya que en ocasiones suponen una gran ventaja en una dura campaña.

Otro desagradable problema es que el juego tiende a bloquearse durante las aventuras en Shandalar, y aunque se salvan las partidas automáticamente y se está desarrollando un parche para solucionar esto, de momento desconcierta bastante.

A pesar de la ausencia de la opción multijugador, la traslación del juego de mesa al ordenador es muy fidedigna, y los jugadores veteranos tendrán oportunidad de jugar con cartas muy raras. Otra ventaja es que aun apostando cartas en el duelo, nunca existe la posibilidad de perder un pedazo de cartón por el que se han pagado 50.000 pesetas (y este precio corresponde a las cartas más baratas dentro de las caras). El tutorial permite mejorar el estilo de juego, aunque un neófito encontrará serios problemas con este título. Su calificación por tanto, y a pesar de los errores antes mencionados, está hecha bajo el punto de vista de un jugador de Magic, y no desde el de un usuario medio que jamás haya puesto las manos en las cartas ni sepa qué es todo esto que ha arrastrado a cientos de miles de personas en todo el mundo, habiéndose vendido ya más de 2000 millones de cartas.

Una última ventaja que encontrarán los que adquieran este producto, es que ha sido traducido y doblado al castellano, y la traducción ha sido supervisada por Martínez Roca, distribuidora en España del juego oficial de Magic: The Gathering. Esto supone necesariamente una gran fidelidad en los textos y nombres de las cartas, cosa que agradecerá más de uno.

Calificación

Magic: The Gathering

Pros: Magic: The Gathering es una recreación perfecta del juego de cartas en el ordenador. Los gráficos y el interfaz son excelentes, y la oferta de juego puede alcanzar varios meses. Está traducido al castellano.

Contras: No hay opción multijugador, la inteligencia artificial parece a veces todo lo contrario, hay pequeñas infracciones a las reglas originales, y Shandalar tiende a colgarse en los últimos escenarios.

¿Que tienen en común los mejores juegos para PC?

Y ahora al increible precio de **24.000.-Pta** IVA Incluido

Que todos alcanzan su máxima velocidad y definición con 3D Blaster PCI de Creative Labs

CREATIVE
CREATIVE LABS

Para ampliar infomación, visita nuestra Web "Creative Zone" en Internet www.creative.com/sp

Todos los títulos de juegos arriba indicados, están disponibles desde Mayo de 1997. Toda la información respecto a los títulos 3D Blaster en fase de desarrollo ha sido proporcionada por los respectivos desarrolladores y fabricantes. La disponibilidad de los títulos puede variar sin previo aviso. 3D Blaster es una marca registrada de Creative Technology Limited. Todas las demás marcas y nombres comerciales son nombres y marcas registradas de los respectivos propietarios.

Mayoristas autorizados: Actebis, Compumarket, Computer 2000, Ingram Micro, Sintronic, UMD.

Para recibir más información rellenar y enviar este cupón a: **Creative Labs España. Apartado de Correos 38 - 08960 Sant Just Desvern**

Nombre ..... Apellidos .....

Dirección .....

Código Postal ..... Población .....

COGAWO/30

Más de lo mismo

Fallen Haven

La corporación Matsussony-Laanson, tras descubrir el planeta New Haven, intenta hacerse con uno de los yacimientos más ricos de mineral de la Galaxia. Los Tauran, una raza tan hostil como mortífera, tienen los mismos propósitos. Una guerra sangrienta por el dominio de New Haven comienza.

Volvemos a encontrarnos con un programa-secuela. Tras la entrada de numerosos clones de Command and Conquer y Red Alert, un aluvión de imitadores se pone en marcha para demostrarnos la forma más correcta de copiar e imitar las ideas que han originado el triunfo de otros.

La única diferencia entre las imitaciones, es su calidad , y en este aspecto podemos decir que Fallen Haven tiene una buena calidad, sus gráficos son SVGA, el sonido y la trama son bastante buenos y la adicción del juego es de un nivel medio, por lo que entretiene y divierte, que es más de lo que otros han conseguido.

La mecánica de juego

Al igual que en sus antecesores, deberemos de tomar el mando de una colonia, que deberá de ir creciendo paulatinamente con la inversión y la planificación estructurada de recursos. El desarrollo tecnológico irá en progresión de nuestras conquistas, y según vayamos apoderándonos de territorios, seremos capaces de construir nuevos equipos .

El problema se presentará en forma alienígena, Los Tauran. Una raza que pugna por el control de los mismos territorios que nuestra corporación defiende, (o al revés puesto que los humanos serán los indeseables si elegimos jugar al lado de los Tauran).

El juego se desarrolla en turnos. Los hay de dos tipos, estratégicos y tácticos. En los primeros organizaremos nuestros ejércitos, produciremos el material necesario, administraremos nuestras colonias y territorios y planificaremos el lanzamiento de tropas o las invasiones en los territorios a nuestro alcance.

En los turnos tácticos desarrollaremos las acciones de combate. Estas comenzarán inmediatamente después de finalizar el turno estratégico en el que lancemos nuestras lanchas de desembarco hacia las provincias que vayamos a invadir.

A partir de ahí comenzaremos a mover y disparar nuestras unidades, terminando el turno táctico con la aniquilación del enemigo (o de la nuestra).

Gráficos y sonido

Los gráficos son un punto fuerte del programa, puesto que tanto el movimiento de los vehículos en táctico, como el aspecto que ofrecen los terrenos y mapas, hasta los menús del programa son sumamente atractivos a la vista. En resumen, el entorno gráfico es bastante bueno. El sonido es algo que no llega a llenar, podrían haberse esmerado un poco más en su desarrollo, sobre todo por que como se suele decir, en la variedad reside el gusto.

La música tiene una calidad alta en cuanto a que es una banda sonora de calidad CD. Pero en realidad, como lo que interesa es el programa en sí y estando absorto en el desarrollo de la acción lo primero de lo que nos olvidamos es de la música.

Precio: 6.990
Requerimientos: 486 DX2/66 , Windows 95, tarjeta de video SVGA, CD ROM 2X, 8MB RAM
Nº de jugadores: 1
Editor: Friendware
Distribuidor: Interactive Magic

Conclusión

Un programa de estrategia algo flojillo, puesto que además de ser un intento de copiar la

línea que rige el mercado actual, no aporta nada nuevo a un género de por sí trillado con otros programas que sí justifican ampliamente la inversión de nuestros ahorros en un género apasionante como es la estrategia. Nada indicado pues para los amantes del género, ya que no encontrarán nada nuevo en él; en cambio sí es un programa adecuado a aquellos que empiezan a pillarles el gusanillo del "Wargame" y no saben por cual empezar. Siendo este un programa adecuado por contener los principales modos de operación de los juegos de estrategia, como son la planificación, los turnos de acción, etc.

El truco es...

Una vez elegido el territorio en el cual introduciremos nuestros equipos de desembarco, construir bastantes lanchas de desembarco (6 o más) y llenarlos con lo mejor que podáis y hasta arriba, puesto que una vez que llegue el turno táctico, no se podrá pedir más refuerzos.
Eliminar las torres de defensa lo primero; lo segundo, las plantas de energía.
Y como siempre, aconsejo salvar la partida en cada turno.

Calificación

Fallen Haven

Pros: SVGA, unos gráficos brillantes, una banda sonora muy buena con calidad CD, y muchas, pero que muchas misiones y territorios que controlar. Las animaciones y los gráficos son bastante buenos y variados.
Contras: Es una copia de C&C sin llegar a serlo, los turnos ralentizan mucho el desarrollo de la acción y consigue que el juego se vuelva en ocasiones lento y tedioso. Los efectos de sonido son repetitivos, puesto que casi todas las armas suenan igual... ¡por favor, señores programadores un poco de variedad!

Ni avance ni retroceso

Muzzle Velocity

Una vez más la Segunda Guerra Mundial es protagonista de un juego de estrategia, aunque en esta ocasión se combina un fuerte componente de acción con el factor táctico.

Muchos jugadores quieren ser oficial y soldado raso al mismo tiempo, y muchos de los juegos de estrategia que han intentado contemplar ambos aspectos han fracasado a la hora de equilibrar ambos puntos de vista. Muzzle Velocity consigue este equilibrio sobradamente, a pesar de algunas flaquezas.

La oferta de este título es estrategia en tiempo real, y el juego da comienzo con un enorme mapa estratégico con banderas para los objetivos y formas abstractas para otros tipos de terreno. Se pueden obtener pantallas personales más pequeñas con una simple pulsación del ratón, para ver unidades, terreno o información táctica, con posible acceso a un mapa de reconocimiento. Una pantalla de detalle permite emplazar los escuadrones y crear unidades mixtas.

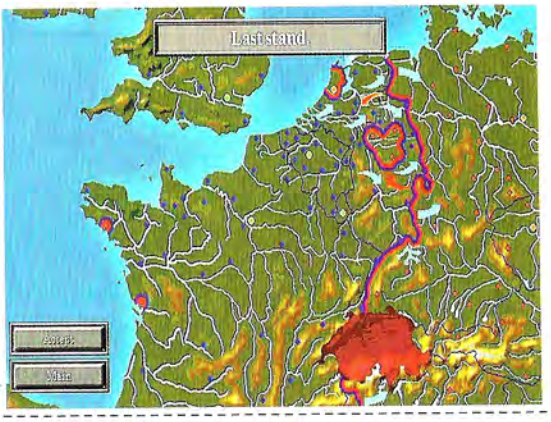
Las unidades disponibles incluyen soldados, aviones, y casi cualquier vehículo de la época, desde jeeps a tanques, en todas sus variantes. También está presente la artillería, y hay todo tipo de elementos que abarcan un amplio espectro de máquinas entre las que se cuentan baterías antiaéreas, morteros y dispositivos de largo alcance.

Al seleccionar las unidades y dirigirlas hacia los objetivos protegidos por enemigos ocultos a la vista, se descubre que la variedad de órdenes disponible está limitada por el rango elegido. Un sargento sólo puede dar órdenes de movimiento, mientras que un general abarca el espectro completo: seguir a una unidad, atacar, desembarcar infantería transportada, y elegir entre cuatro tipos de bombardeo diferentes.

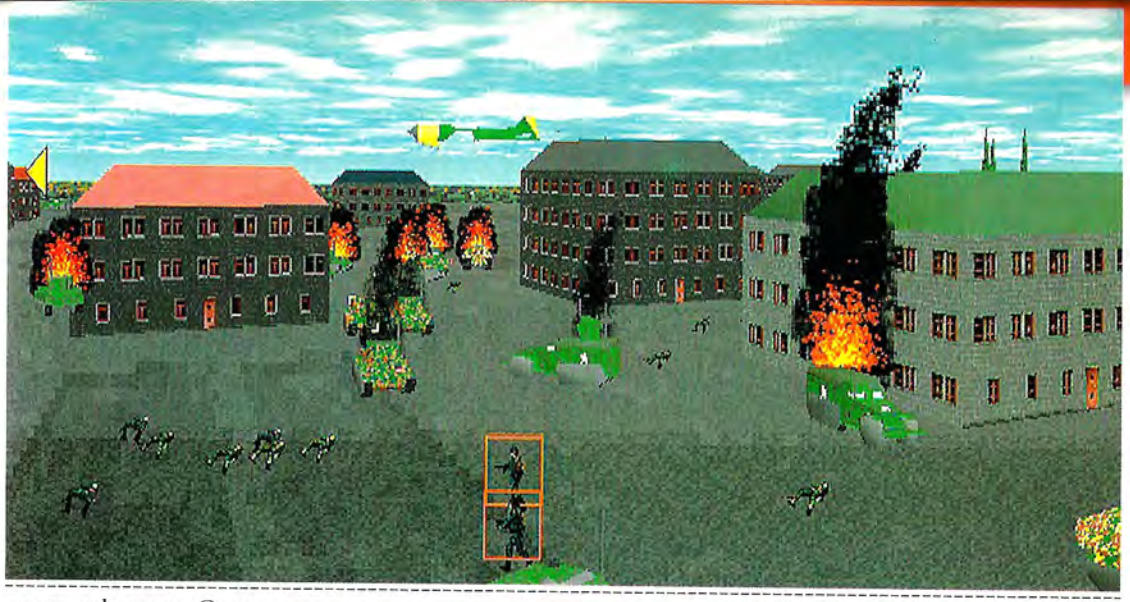
Acción 3D

Cuando se dirige un vehículo o soldado en la perspectiva 3D en primera persona, el juego cobra vida. Los controles de teclado simplifican el movimiento y el combate. Una flecha parpadeante indica la dirección en que se encuentran los enemigos más cercanos, con los que se puede entablar combate utilizando las armas correspondientes a la unidad seleccionada.

El oponente controlado por el ordenador es más astuto y mortífero que en los típicos juegos de acción 3D, pero por suerte, la inteligencia artificial de la unidad del jugador es lo bastante buena como para ayudarle a salir del paso. Los numeroso árboles y edificios sirven tanto como obstáculo



Precio: 6.450
Requerimientos: 486/66 MHz, 12 MB de RAM, 40 MB de disco duro, CD-ROM 2x, SVGA, Tarjeta de Sonido, Ratón, DOS 6.0
Nº de jugadores: 1
Editor: Digi 4 Fun
Distribuidor: Friendware



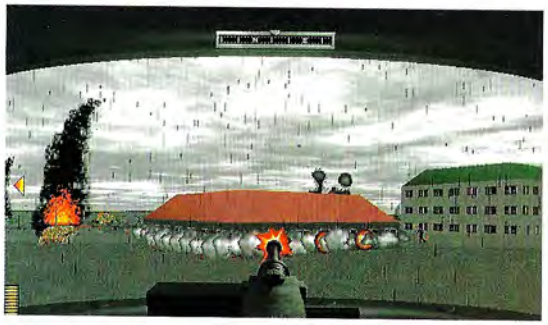
Las unidades disponibles incluyen soldados, aviones, y casi cualquier vehículo de la época, desde jeeps a tanques en todas sus variantes

como cobertura. Cuando se conduce un vehículo, no sólo se pueden controlar la velocidad y la dirección de una forma muy sencilla, sino que las diferentes armas se pueden disparar con una retícula que indica el alcance.

Quienes asuman que el aspecto 3D en primera persona reduce el juego a un arcade, se perderán la simulación táctica combinada. Los modelos de los vehículos son muy reales, y armazón y armamento funcionan como en la realidad en casi todos los casos. Los tanques Sherman no tienen la más mínima oportunidad contra un Tiger, pero con cuidadosas maniobras, un disparo lateral de corto alcance podría salvar la situación.

El truco es...

Emplea una buena cantidad de tiempo en familiarizarte con el interfaz, ya que no es demasiado obvio. Juega el tutorial completo, ya que en él se te ofrecen detalles que más tarde te ayudarán a superar con éxito más de una misión.



Flaquezas

Sin embargo existen ciertos puntos débiles. La escala de las unidades es demasiado pequeña para la zona de combate, los soldados se mueven siempre a la misma velocidad y no pueden echarse a tierra, las granadas no están modeladas, los vehículos permanecen intactos sea cual sea su estado de integridad, y no se muestran las fortificaciones.

Tampoco existen factores como el viento, tan importante en la zona de Europa que se presenta en el juego, y no se puede entrar en los edificios. Curiosamente, los habitantes de los centros poblados van a lo suyo, sin importarles que estén haciendo pedazos sus hogares. Los escenarios grandes suelen estar demasiado cargados de unidades y elementos, y el combate 3D en primera persona se hace entonces tedioso. No se presta atención a la moral aunque las unidades se rinden, y los informes vocales distraen en el momento menos indicado durante el combate 3D. Como colofón, no existe opción multijugador.

En Muzzle Velocity hay buenos detalles, como la compresión del tiempo y la naturaleza visceral del combate 3D, haciendo de este juego una opción para los jugadores que se hayan cansado de los otros muchos títulos de estrategia en tiempo real. A su favor tiene que está localizado al castellano, textos y voces incluidos.

Calificación

Muzzle Velocity

Pros: Un buen híbrido de dos géneros, rápido y entretenido, con una inteligencia artificial muy superior a la de otros juegos en tiempo real. El tutorial es muy bueno, y hay más de 140 misiones.

Contras: A menudo hay demasiados elementos que controlar, y hay errores en el escalado del terreno y las unidades. No existe opción multijugador.

Más difícil todavía

Ecstatica II

Después de una producción tan decepcionante como La ciudad de los Niños Perdidos, Psygnosis nos sorprende con esta magnífica aventura en la que prima la acción sobre los puzzles y enigmas. Ecstatica II es sin duda, uno de los mejores juegos de los últimos tiempos.

Hacía tiempo que no salía un juego de esos que hacen que todo el mundo se pare ante el monitor para mirar, un título que enganchara al jugador hasta el punto de pedir más al terminarlo. Por fin, y superando con creces cualquier expectativa, ha llegado Ecstatica II.

Evolucionando el juego original tanto en el aspecto gráfico como en otros que se explican más adelante, entre los que se cuentan la inteligencia artificial de los monstruos y la extensión del escenario, esta nueva entrega de lo que promete convertirse en una saga de éxito si Psygnosis es capaz de repetir la hazaña, presenta una historia bastante típica que, llevada tal y como está llevada, conforma un juego absolutamente genial.

Un malvado hechicero ha tomado el control de un reino hechizando a sus habitantes, asesinando a sus reyes y poblando el castillo, la aldea, y sus alrededores, con monstruos de pesadilla. El héroe de la aventura debe vencer al maligno ser para desterrar el mal del reino y recuperar de él lo que aún pueda recuperarse. Acero y magia serán las herramientas para hacerlo, y aunque el enemigo final sea un poderoso archimago, antes habrá que enfrentarse a goblins, trolls, enanos, fantasmas, licántropos, y muchos otros monstruos de pesadilla, algunos de los cuales ni tienen nombre. Mientras toda esta acción tiene lugar, la mente debe permanecer lúcida para resolver enigmas, acertijos y puzzles que no siempre dan el fruto esperado. El mal acecha en todas partes.

Para vencer al archimago, serán necesarios un legendario medallón y un poderoso pergamino que no se encuentran precisamente a mano. Reunirlos será una de las tareas más duras de la vida de nuestro héroe.

Elipses 3D

Las criaturas y el propio protagonista de la historia, están en su gran mayoría generadas con una tecnología elipsoidal creada por Psygnosis, que en lugar de utilizar polígonos y líneas bruscas para definir los personajes, consigue unas figuras que aunque redondeadas, se aproximan quizá más a la realidad que las facetas y los cortes oblicuos.

El mundo de Ecstatica II es completamente tridimensional, lo que bajo ningún concepto significa que el juego ofrezca unos gráficos tipo Doom (a la vista está), ya que además de estar en alta resolución, la perspectiva del jugador es en tercera persona. En función de la posición del protagonista en un determinado escenario, se activará una u otra cámara presentando una imagen lo más amplia posible, teniendo siempre en cuenta la proximidad del personaje a la cámara y la amplitud del escenario.

Hasta donde abarca la vista

Tal sistema de visualización, consta en Ecstatica II de más de 2000 vistas diferentes, lo que a grandes rasgos puede dar una idea aproximada de la inmensidad del mapa, que abarca un castillo medieval completo y varias zonas en sus alrededaños, como un cementerio y unos jardines. La complejidad de esta estructura tridimensional supone una vasta extensión a explorar, aunque no todo está disponible al principio.

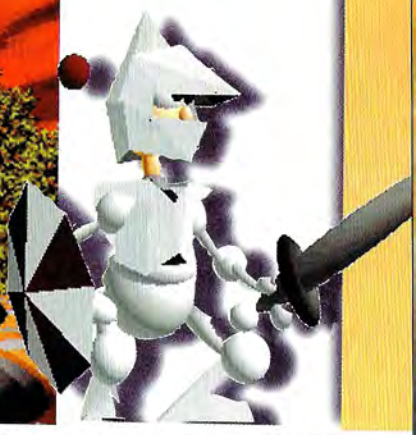
Por ejemplo, hay ciertas puertas marcadas con un botón rojo y otras de color azul con un anillo amarillo, que no se pueden abrir hasta haber avanzado bastante en el juego. Para operar con cualquier objeto del escenario, hay una única tecla que en función de la situación realizará una acción diferente, siendo la más común un encogimiento de hombros tras agacharse el personaje.

Sonríe antes de morir

Derribar puertas y luchar son la misma cosa, ya que lejos de ser una aventura en el sentido estricto del término, Ecstatica II es un juego de acción en el que el jugador se aburrirá de matar enemigos. Ni siquiera en Quake hay tantos monstruos.

Aunque la lucha sea una constante en el juego, los movimientos de combate son sólo cuatro, muy sencillos y eficaces. Esto resta aspereza a lo que de otra forma hubiera sido un juego de acción imposible de controlar. Los enemigos están dotados de

Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium, 8 MB de RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Electronic Arts



uno de los sistemas de inteligencia artificial más completos de cuantos se han visto, ya que lejos de estar restringidos a la zona en que se encuentran, poseen la habilidad de perseguir al protagonista dentro de una misma localización, siendo capaces de entrar en edificios o subir por unas escaleras en pos de su víctima.

Durante el combate también se notan diversos niveles de inteligencia en los enemigos, que se comportan consecuentemente a su raza. Por ejemplo, un goblin suele ser bastante tonto y atacará frontalmente salvo que se le dé la espalda, mientras que un fantasma tratará de emplear la magia negra antes de vérselas con el héroe cara a cara.

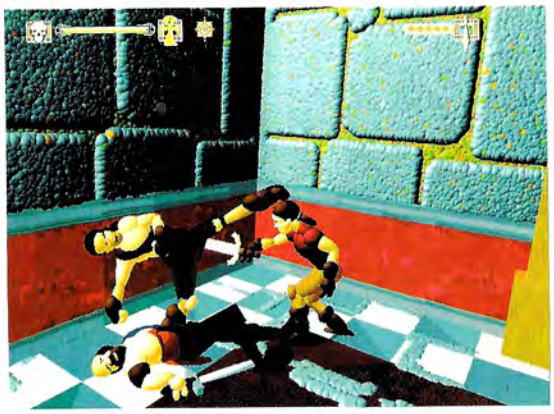
El sistema de visualización consta en Ecstatica II de más de 2000 vistas diferentes, lo que da una idea de la inmensidad del mapa

Solo en el mundo

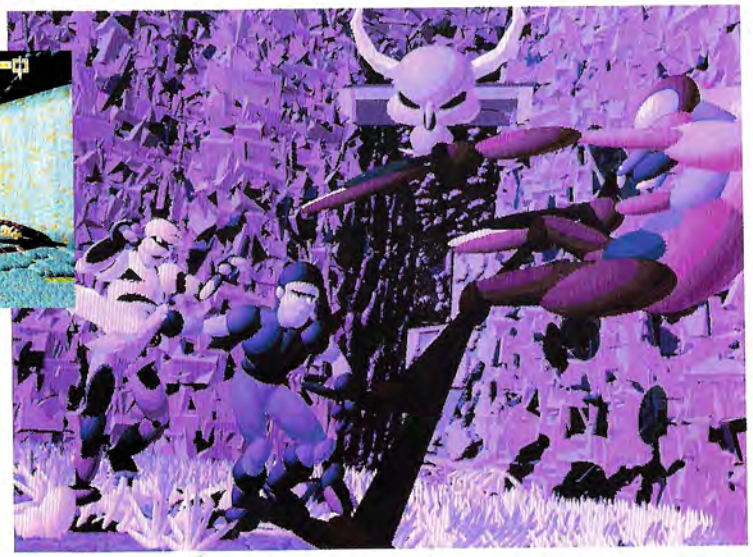
Hay ciertos enemigos imposibles de matar a no ser que se posea un determinado objeto o arma, lo que necesariamente obliga a seguir una secuencia fija de objetivos a cumplir, que aunque supone menos de un 60% del juego, es necesaria para completarlo con éxito. El 40% restante queda para la exploración y objetivos secundarios, pequeñas tareas no imprescindibles para terminar el juego pero que aportan una gran riqueza a su desarrollo. Enigmas y puzzles se combinan para desesperar al jugador, que sin demasiadas pistas, se ve abocado al principio a una exploración sin

Ecstatica II

Hay acción, exploración, sorprendentes lugares que descubrir: una auténtica aventura casi de caballería por vivir



y enfrentarse a los enemigos, y una auténtica aventura casi de caballería por vivir. Hacía tiempo que en esta redacción no ocurría que nos quedáramos sin dormir hasta terminar un juego, y Ecstatica II ha hecho esto y más. Aunque la recompensa que se obtiene al final no sea demasiado espectacular, el simple placer de llegar ante el malvado archimago y acabar con él, merece la pena.



El truco es...

Ecstatica II es muy largo y complejo, así que te explicamos la función de las pociones que podrás encontrar en numerosos lugares. Algunas de ellas te salvarán la vida más de una vez. Amarilla: energía. Azul: invisibilidad. Roja: te convierte en hombre lobo, si no bebes otra antes de que se acabe su efecto, morirás.

Calificación

Ecstatica II

Pros: Todos los aspectos técnicos de este juego son brillantes. La hechura de Ecstatica II lo convierte en una magnífica aventura de acción que tardaremos tiempo en olvidar. Absolutamente imprescindible para cualquier tipo de jugador.

Contras: El combate es excesivo. Matar una y otra vez a los mismos monstruos en los mismos sitios es desesperante. Sólo se pueden salvar ocho partidas más una rápida, lo que deja pocas opciones de retroceso en el juego. El final es un poco soso.

Tal y como empieza este artículo, Ecstatica II es uno de los mejores juegos de este mes, y posiblemente de cuantos se han visto este año salvo contadas y honrosas excepciones. Además, Psygnosis se ha tomado la molestia de traducir y doblar el juego al castellano, cosa que dice mucho en su favor. Aunque sólo haya una voz y más bien poco texto, era algo necesario dado el elevado nivel de dificultad del juego y las pocas pistas que se ofrecen (si se hubieran quedado en inglés, muchos habrían tenido serios problemas).

sentido durante la cual luchará con cientos de monstruos que se regenerarán una y otra vez para desolación del pobre jugador.

Quizá sea aventurarse demasiado, pero sin tener una guía de los objetivos principales del juego en la mano, Ecstatica II podría ser imposible de terminar, ya que el único personaje del juego que proporciona pistas una vez cumplidas determinadas tareas, no es demasiado explícito en sus informaciones y hay que echar bastante imaginación al asunto para desentrañar el contenido exacto de las mismas.

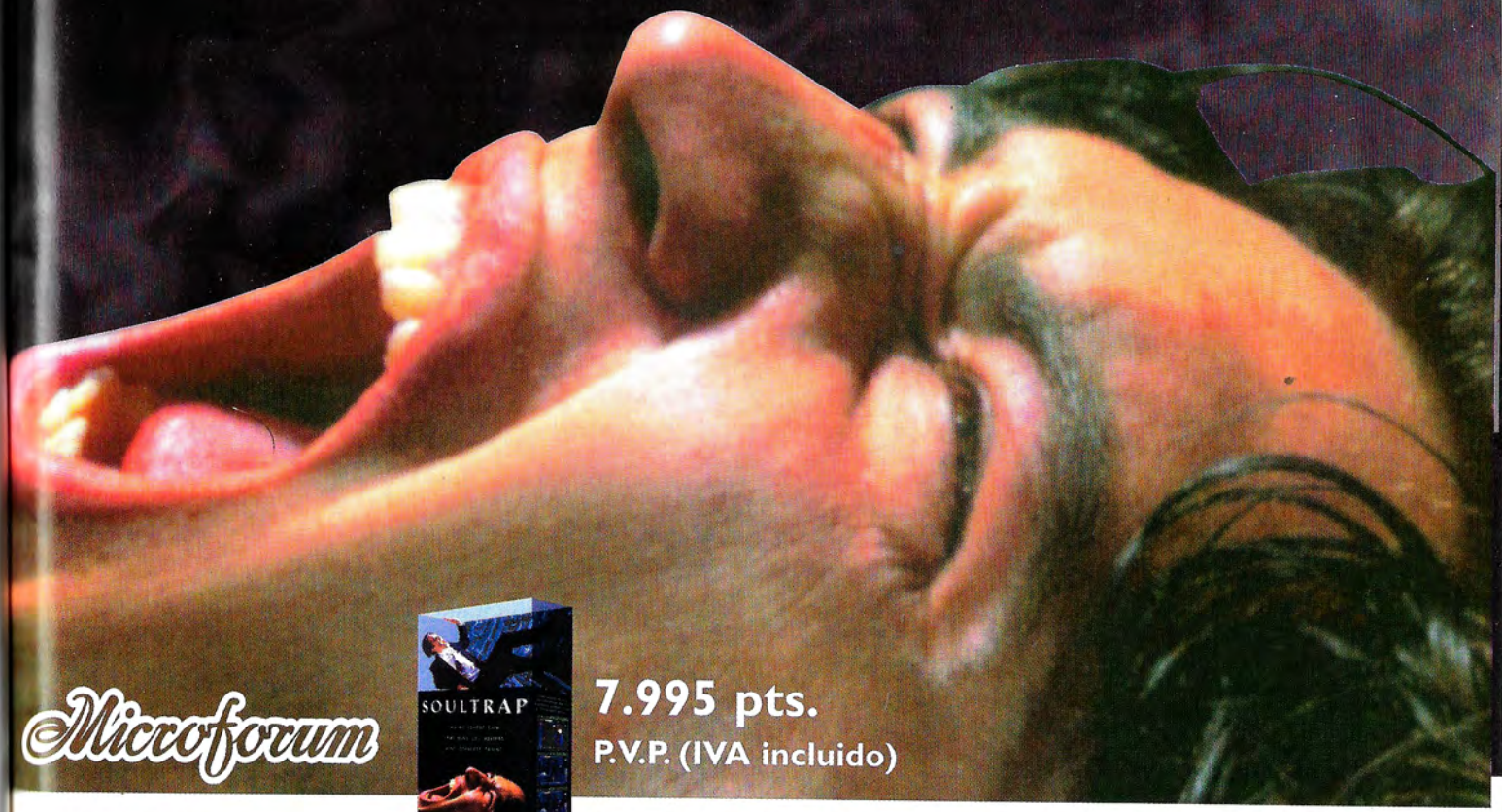
Ingredientes perfectos

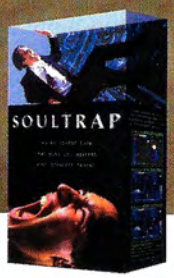
Esto no significa de todas formas, que el juego sea malo, ya que posee todos los elementos que enganchan al jugador al poco de empezar. Hay acción, exploración, sorprendentes lugares que descubrir, estrategias y tácticas para atravesar determinadas zonas

SOULTRAP

DESCUBRE TUS PEORES PESADILLLAS

Te damos la bienvenida a la vida en
el límite, donde debes preparar
tus temores para sobrevivir en un mundo de
pesadillas mortales y peligros ocultos





Microforum

7.995 pts.
P.V.P. (IVA incluido)

Requerimientos: Pentium 90 (o más), Windows © 95, 12 MB RAM, 12 MB espacio en disco duro, lector CD-ROM de doble velocidad, tarjeta SVGA acelerada, tarjeta de sonido de 16 bit.

Disponible en:

Open Multimedia
C/ Valencia, 395. 08013 Barcelona.
Tel.: 457 82 75

M Multimedia

INFORMACIÓN Y PEDIDOS:
BARCELONA: 93 297 00 70
MADRID: 91 384 86 23
BILBAO: 902 33 20 00

COMPUTER 2000
ESPAÑA, S.A.

Pequeños demonios

Formula Karts

La furia de pequeños demonios a veces puede desatar grandes tormentas, y en el centro mismo de una de ellas estarás tú conduciendo un kart. ¿Diminuto? ¿Poca cosa? Si eres capaz de ganar un campeonato completo o una competición en modo arcade, ¡llámame!

Si crees que conducir un kart es aburrido, te equivocas. Frente al vértigo de los juegos de carreras de coches, los karts ofrecen más diversión, ya que su manejo radica en gran medida en la habilidad del conductor para derrapar y tomar curvas. Como no alcanzas grandes velocidades y los circuitos son pequeños, el juego es –qué ironía– más rápido, y para colmo la música del que analizo en este artículo supera con creces la de casi cualquier juego de carreras, tanto por su calidad técnica como por su melodía, la cual puedes escuchar en un compact disc normal: te aseguro que es un cañón con más de una decena de temas.

Frente a las ofertas de otras productoras en esta línea de simulaciones de carreras, como puede ser Virgin con Manic Karts por ejemplo, los pros y contras de uno y otro se compensan. A mayor variedad en lo que a circuitos se refiere, menor es la calidad gráfica de Manic, y viceversa para Fórmula, si bien es cierto que aquel cuenta ya con más de un año de existencia. No obstante, para ser ésta la primera incursión pura de Sega en el mundo del PC –no se trata de ninguna conversión de máquina recreativa–, no está mal.

La competición

Tienes tres modos de competición, pero lo mejor es que intentes dominar el kart cuando no haya nadie en la pista para lanzarte a las competiciones después. Notarás que lo más importante es prever los giros de las curvas para no perder el control del vehículo ni la velocidad de entrada en las mismas. Si no dominas estas premisas, perderás mucho tiempo y no conseguirás ganar un solo campeonato. Una vez que hayas practicado lo suficiente, la situación es totalmente distinta en las carreras con otros participantes. Además de los obstáculos que suponen unos coches para con otros, a veces puedes liarte porque coinciden tantos karts en la misma zona que obstruirán tu visibilidad y llegará un momento en el cual no sabrás qué vehículo pilotas.

Con respecto a las carreras únicas y a los campeonatos –las primeras para quienes tienen prisa por terminar y los segundos un poco más elaborados–, está el modo arcade. Este modo de competición no se diferencia mucho, en sustancia, del campeonato pues ambos ofrecen un recorrido completo por el total de los circuitos, pero tiene tres particularidades importantes: la primera es que podrás disponer de un modo turbo que no se contempla en ningún otro sitio, la segunda es que necesitas llegar entre los tres primeros a la meta en cada uno de los circuitos, y la tercera trata de la opción de agarre máximo en pista, particularidad que no está disponible en ningún otro modo de carrera. Esta oferta de ocho circuitos diferentes se completa con ocho equipos participantes o karts, entre los cuales puedes elegir uno teniendo en cuenta los parámetros de valoración habituales: agarre, velocidad de crucero y aceleración.

Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 8 Mb de RAM, 30 Mb de Disco Duro, Windows '95, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Joystick, Pad o Thrustmaster. Teclado
Nº de jugadores: De 1 a 7
Editor: Sega
Distribuidor: Sega España

Tecnicismos

Fórmula Karts soporta un máximo de siete jugadores conectados a través de IPX, módem o TCP y es compatible con un Thrustmaster o un PAD, aunque los man-

Lo más importante es prever los giros de las curvas, para no perder el control del vehículo ni la velocidad de entrada en las mismas

dos responden muy bien jugando tan solo con el teclado. Las opciones de configuración de vídeo son tan numerosas como espectaculares llegan a ser, en sus resoluciones más altas, los gráficos

No obstante la impresión que pueda dar el juego a primera vista, el sistema de me-

El truco es...

Encontrarás atajos en los circuitos, pero cuando entres en ellos la velocidad de tu vehículo disminuirá de forma notable. Tendrás que estar preparado al salir, puesto que el kart volverá de forma brusca a disfrutar de su empuje inicial y lo hará tan rápido que puedes llegar a perder el control.

que ofrece el juego, yendo desde el detalle bajo con 256 colores a 320 x 200, hasta la "burrada" de detalle alto con 16 millones de colores a 800 x 600.

nús es muy fácil de manejar a pesar de su extensión, y no es agotador en absoluto. Por otra parte el soporte del sistema de inteligencia artificial para los contrincantes dirigidos por el ordenador, es bastante avanzado, ya que no te agobia –en unos títulos parece que los enemigos son de una raza superior, y en otros se acercan genéticamente al besugo común–.

Fórmula Karts sería perfecto si los circuitos fuesen más largos, la oferta de mejoras en los vehículos fuese factible y las competiciones un poco más largas, hecho que va unido al corto recorrido de las pistas, pero es es una posibilidad que no está muy en la línea de los productos Sega. Tal vez ellos piensen que lo bueno, si breve, dos veces bueno.

Calificación

Formula Karts

Pros: Los gráficos en alta resolución son una maravilla y la música de lo mejor que he escuchado en juegos para coches. La jugabilidad es muy alta y las perspectivas de juego son numerosísimas. Un sencillo interfaz completa la oferta.

Contras: Los recorridos en los circuitos son extremadamente cortos a pesar de existir ocho. Necesitarás un potente equipo para que corra bien en la resolución más alta –y hablamos ya de un MMX–.

Un tributo a los dioses

Exhumed

Aunque el Antiguo Egipto siempre ha sabido guardar bien sus secretos, Exhumed te provocará de tal forma que no seas capaz de resistir una tentación... que más tarde o más temprano te llevará a la tumba: descubrir lo prohibido. Total, como reza la sabiduría popular: "dentro de cien años, todos calvos".

Ante todo Exhumed no es un "cutre-doom" de aquellos con los que algunas productoras nos han venido regalando o casi mejor atormentando la vista y nuestro sistema de equilibrio en los últimos meses. Sin complicaciones y con las opciones mínimas –salvar, cargar y el volumen–, sólo tendrás que comenzar la partida sin más preámbulos. El juego es fluido y los gráficos de mejor aspecto que en la mayoría de sus predecesores o sus contemporáneos y aunque la calidad no sea comparable a la de un Redneck Rampage, –pero es que su filosofía tampoco– no obstante hay que decir que en las escenas bajo el agua, el objeto de éste artículo exhibe los mejores gráficos del "sector". Creo que de momento basta con saber que su aspecto visual es claro y está bien trabajado en su resolución. Se maneja a través de un sencillo interfaz y apenas una cuantas teclas.

La Fuente de Vida

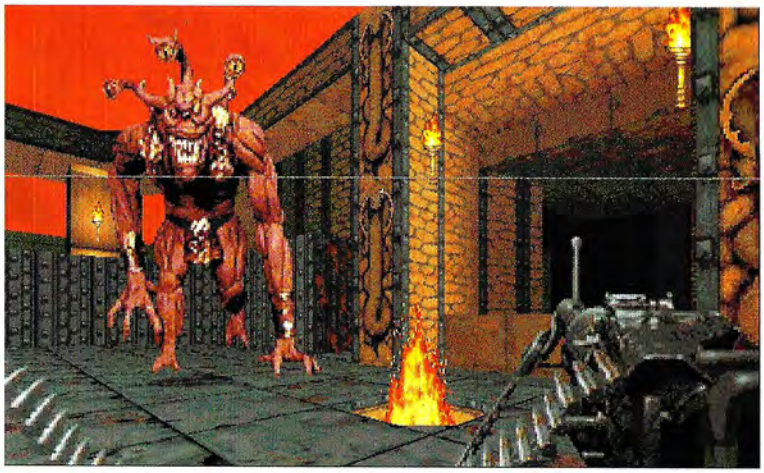
El Nilo ha sido quizá uno de los ríos sagrados que más han pesado en la historia e la Humanidad, y no hace falta decir qué civilización ha surgido en sus orillas y se ha alimentado de las crecidas anuales que transportan limo y sustancias nutritivas a la tierra, haciendo del puro desierto un vergel. Allí, y no entre sus ruinas, sino entre flamantes edificios llenos de pasadizos secretos, extraños mecanismos y amenazas, se desarrolla la acción de Exhumed. El interior de las pirámides y templos, sus jardines y aljibes, entre cuyas paredes no faltan la omnipresente decoración ni sus jeroglíficos, serán el escenario perfecto para tu expedición... porque en un principio se trataba de una expedición que se convirtió en algo más, cuando comenzaron a conocerse unos extraños sucesos tales como el hecho de estar solo. ¿No había alguien más contigo?

El protagonista sólo puede llevar a cabo unas pocas acciones entre las que se encuentran correr, saltar, agacharse, activar interruptores, recoger objetos, nadar, esquivar y matar. Bajo el agua el uso de las armas se limita poco menos que al sable y tendrás que respirar ayudado de las burbujas de oxígeno que exhalan las algas que viven bajo el agua. Nunca se acaban, pero no puedes estar junto a ellas toda la vida. Tendrás que encontrar llaves para abrir puertas, vidas, energía, armas y munición, pudiendo orientarte con la brújula y el mapa si está activado. El indicador rojo de la derecha de la pantalla va llenándose o vaciándose de vida y el azul de la izquierda de magia. Ambos contenidos se encuentran en sendas copas con líquidos azules o rojos que encontrarás entre los pasillos.

Valores

Exhumed juega contigo y con una serie de aciertos que se van descubriendo a lo largo de sus niveles, impregnando de calidad sus salas. Desde una aceptable dificultad superable en la mayoría de los casos hasta un número razonable de enemigos que puedes ir aniquilando poco a poco, todo está perfectamente medido para que el aburrimiento no llegue por la vía del –podríamos decir– empacho. Yo siempre he creído que lo mejor de este tipo de juegos era ante todo el hecho de explorar, con los ocasionales sustos a la vuelta de la esquina, y luego si podías eliminar a alguien, mejor. ¿La diferencia? Estamos ante un producto en donde existen enemigos en un número suficiente para matarte si no te mueves rápido, pero en la cantidad justa para no tener que estar siempre pendiente de tus atacantes y poder disfrutar un

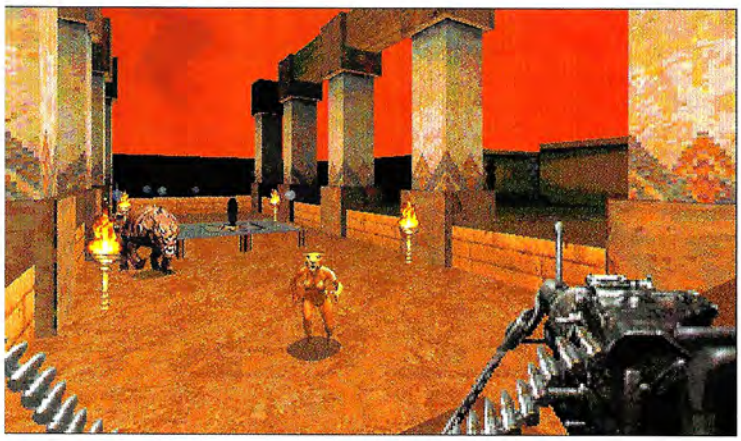
Precio: 6.990
Requerimientos: 486 DX/33 MHz, 4 Mb de RAM, 28 Mb de Disco Duro, Windows 3.1, MS-DOS 3.3, SVGA 256 colores, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Lobotomy Software
Distribuidor: Erbe



Tendrás que encontrar llaves para abrir puertas, vidas, energía, armas y munición, pudiendo orientarte con la brújula o el mapa

poco de la exploración de los vistosos entornos.

Se trata en definitiva de ir al grano. No te distraerás con tediosas animaciones ni rebuscados enigmas. Los enemigos dejarán que tras una serie razonable de intentos puedas pasar al ansiado siguiente nivel, pero hay un pequeño detalle que no deja al juego alcanzar más perfección: el hecho de morir. No es que quiera vivir eternamente, pero cuando te matan, aunque te queden vidas aún, vuelves al principio del nivel, y eso resulta un tanto desesperante cuando llevas jugada gran parte del mismo. No obstante todo ello, es un buen juego, que no se queda ni mucho menos en la enésima clonación de Doom.



El truco es...

Dispara en el primer nivel a las urnas con fuego excepto a la primera que veas. El mecanismo para abrir la puerta del templo que está al otro lado del patio, en donde verás las primeras ratas, se encuentra en el pasillo situado a la izquierda, subiendo después por unas escaleras y saltando al edificio que está enfrente, desde donde te disparan dos individuos. Siendo invulnerable puedes dar un gran salto dejando caer cerca una granada y ayudándote con la explosión.

Calificación

Exhumed

Pros: Se advierten mejoras gráficas en cuanto a resolución –especialmente en primeros planos–, luminosidad y detalle. Son obvias las mejoras en el campo del control del protagonista: movimientos más fluidos, mayor precisión.

Contras: Muy pocas opciones. No tiene siquiera distintos niveles de dificultad, sólo un apartado para el entrenamiento. ¿Cuando entenderán las productoras que una buena banda sonora es tan importante como unos buenos gráficos?

Juguetes de los dioses

Sandwarriors

Antiguas máquinas de guerra se baten en duelo, los Dioses se disputan el Trono del Sol. Muchos años después, el vencedor impulsaría la civilización egipcia. Aún más tarde, una película retomaría una línea argumental parecida. ¿Qué fue antes, la gallina o el juego?

Es el año 6225 antes de Cristo, y en un lejano planeta los siervos de Set y Horus se enfrentan en una cruel y fraticida batalla en la que el ganador conseguirá el preciado Trono del Sol. Máquinas de alta tecnología, bases de ciencia ficción.

La sospecha de que hubo alienígenas tras los enormes avances de la civilización egipcia, siempre ha estado ahí. Con la línea argumental de Sandwarriors, se da por hecho que así fue. No hace mucho tiempo, Stargate -la película- , planteaba una teoría parecida, lo cual siembra cierta duda acerca de la procedencia del argumento del juego. En cualquier caso, tratándose de un juego de acción, quizá esto sea lo menos importante.

El jugador, perteneciente a la facción liderada por Horus, recibirá en riguroso orden un total de 24 misiones cuyos objetivos oscilan entre la típica aniquilación masiva y la protección de ciudades, tomados ambos como ejemplos extremos del abanico de posibilidades. Para ello dispone de su nave y un arsenal limitado que en ocasiones se puede recuperar durante la misión, así como el escudo protector de la nave que igualmente se puede recobrar.

Equilibrio imperfecto

Sandwarriors es un híbrido entre Mechwarrior y Starfighter 3000 (o Surface Tension, que es casi lo mismo), pero con una calidad gráfica a la altura de su tiempo. El entorno 3D del juego ofrece una absoluta libertad de movimientos, y las diferentes vistas una perspectiva más amplia de la acción. Todos los objetos, desde aliados y enemigos, a edificios o disparos, están generados en 3D, y se deshacen en polígonos al ser destruidos. Queda patente pues la calidad técnica del juego, que además permite seleccionar resoluciones entre 320 x 200 y 800 x 600.

Sin embargo, tanto lujo tridimensional, se ve afectado en las dos resoluciones más altas: la velocidad en una máquina media que debiera sobrar para este título, es tan baja que resulta imposible perseguir en condiciones a un enemigo. Bajando la resolución al mínimo, el problema es exactamente el contrario, y en la intermedia, está el equilibrio.

Arquitectura intrincada

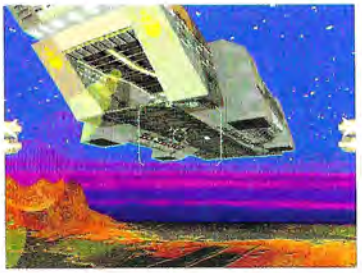
La superficie del planeta Tawy, escenario de Sandwarriors, está también generada en 3D, y ofrece en las resoluciones más altas un fascinante espectáculo cuyas estrellas son las intrincadas edificaciones egipcio-futuristas. Adobe y acero se unen para crear laberínticas estructuras por las que a veces resulta imposible pasar, sólidos puentes metálicos comunican los extremos de profundos cañones, y murallas defensivas acordonan las ciudades mejor protegidas.

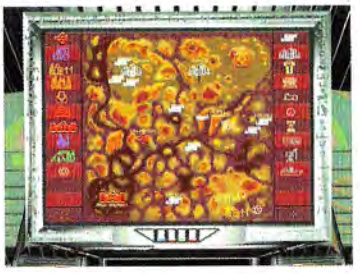
Sobre todo este desierto, se mueven las diferentes unidades de ambas facciones, por tierra, mar y aire. Las procesiones de tanques sobre los puentes son un blanco ideal, mientras que un pesado robot entre los edificios puede ser casi imposible de destruir. Con la nave flotando en el aire, sólo hace falta girar en cualquier sentido para marcar blancos y disparar, una opción muy útil en lugares atestados de enemigos.

Un mal menor

El sistema de control en Sandwarriors no presenta demasiadas dificultades, y aunque hay bastantes teclas con diversas funciones, no todas son estrictamente necesarias, con lo que cualquiera puede hacerse con el manejo del juego en muy poco tiempo.

Puesto que Sandwarriors está en inglés, la distribuidora ha optado por incluir en el manual los informes traducidos de las 24 misio-



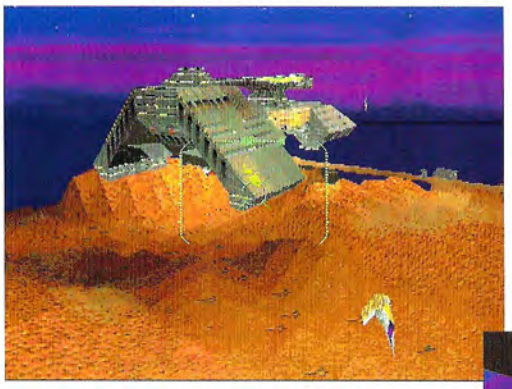


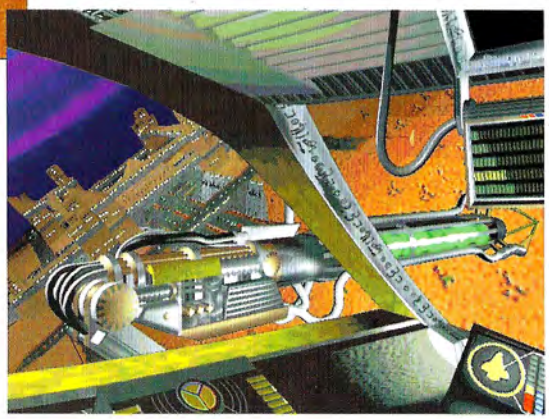
Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 75 MHz, 8 MB de RAM (16 MB para Windows 95), SVGA, CD-ROM 2x, DOS 6.22 o Windows 95, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Gremlin
Distribuidor: Arcadia

El jugador, perteneciente a la faccción de Horus, recibirá en riguroso orden un total de 24 misiones

nes, de forma que nadie se pierda. Sin embargo esto no es suficiente, ya que durante cada fase hay numerosos mensajes adicionales que no sólo no tienen texto en pantalla, sino que se ofrecen hablados, lo que en ocasiones puede resultar un problema.

Sandwarriors es un juego de acción 3D con total libertad de movimiento, y que emplea tecnología moderna para crear un mundo digno del más barroco de los arquitectos, aunque muerto y estéril en las zonas no pobladas. Los objetos 3D constituyen una deliciosa variante sobre títulos más simples, y el sistema de control es muy adecuado. La estrategia y las tácticas juegan en él un papel bastante importante, y a veces hay que perder objetivos secundarios en favor de la protección de una determinada posición. Su estructura de misiones impone al jugador un rápido aprendizaje y una progresión de dificultad a un ritmo algo superior a la media. Sin embargo, cualquiera que lo pruebe y sea aficionado a este tipo de juegos, se encontrará con la sorpresa de quedarse enganchado hasta el final, ya que uno de los puntos fuertes de este título es que su diseño atrapa al jugador irremediablemente, sin ser el juego del año.





El truco es...

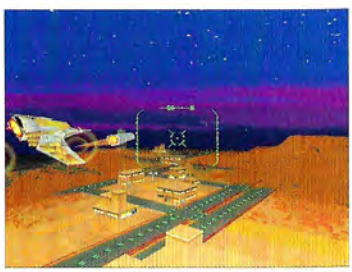
Consulta el mapa de la misión muy a menudo, ya que en él podrás seguir fácilmente el movimiento del enemigo. En ocasiones es mejor no alejarse demasiado de la base al principio de la misión, y esperar a ver las intenciones del contrario. Emplea los misiles de rastreo de calor contra las unidades aéreas, ya que son las que más movilidad ofrecen y por tanto ofrecen un blanco más difícil.

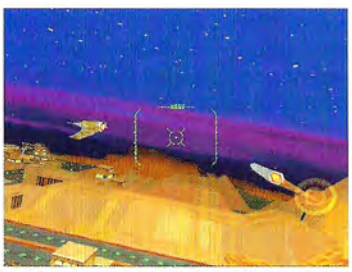
Calificación

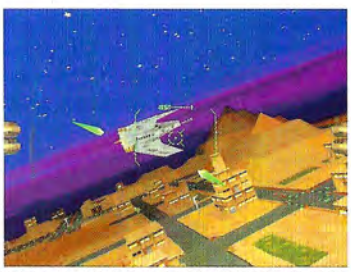
Sandwarriors

Pros: La arquitectura 3D del juego, desde los escenarios a las unidades aliadas y enemigas, es perfecta. Una vez se conoce bien el juego, la aparición de la adicción está asegurada. El diseño de las misiones ofrece una amplia variedad de objetivos.

Contras: La progresión del nivel de dificultad es demasiado rápida. En ocasiones, el entorno 3D falla y se dejan ver pequeños errores visuales que pueden confundir al jugador. El juego está en inglés.







Matar a un dios

Blood

Una matanza se avecina, la venganza es el motivo. Un pistolero resucitado de entre los muertos se dispone a matar a un dios.

Caleb fue un legendario pistolero en Texas, a mediados del siglo XIX. A los 17 era temido en todo el oeste, a los 24 conoció a la mujer que cambiaría su vida. Ophelia, víctima del Culto, había visto morir a su marido y su hijo en un terrible incendio provocado por los siervos de Tchernobog. Conmovido por aquella mujer, y sin saber muy bien porqué, Caleb decidió ayudarla e introducirse en el Culto. Poco tiempo pasaría hasta que el amor naciera entre ellos, y poco más para que se convirtiesen en miembros de élite de las huestes del Oscuro.

Sin embargo, un terrible día todo cambió, y Tchernobog asesinó a sus siervos. Antes de morir, Caleb preguntó en un mudo grito: "¿Por qué? ¿En qué te hemos fallado?". Lo siguiente que recuerda Caleb es haberse despertado incorrupto en su tumba, y con una fuerza sobrehumana extraída de la desesperación y la agonía, haber roto la lápida para salir de nuevo al mundo de los vivos. No sabe cuánto tiempo ha estado muerto, pero de nuevo, una pregunta copa sus pensamientos: "¿Por qué?".

El jugador humano debe comprender y hacer suyas las motivaciones de Caleb, y entonces lanzarse a un auténtico baño de sangre en busca de la venganza que ansía el pistolero. Armado con una simple horca, resucitado de entre los muertos, el protagonista de Blood se enfrentará a las hordas de su antiguo señor y verdugo hasta encontrar la respuesta que busca.

Miembros del culto, gárgolas, zombies, perros del infierno, y muchos otros terrores sin nombre, se interpondrán entre Caleb y su objetivo. El pistolero no sólo pretende acabar con el Dios Oscuro, sino erradicar su recuerdo de la Humanidad, aunque ello signifique matar a todo aquél que haya sido emponzoñado o tocado por la larga mano de Tchernobog. A medida que los enemigos vayan cayendo, nuevos instrumentos de muerte y destrucción pasarán a manos del vengador, desde aerosoles que combinados con un mechero se convierten en poderosos lanzallamas, a cartuchos de dinamita o impresionantes armas del ejército de nuestro tiempo.

Fuentes de inspiración

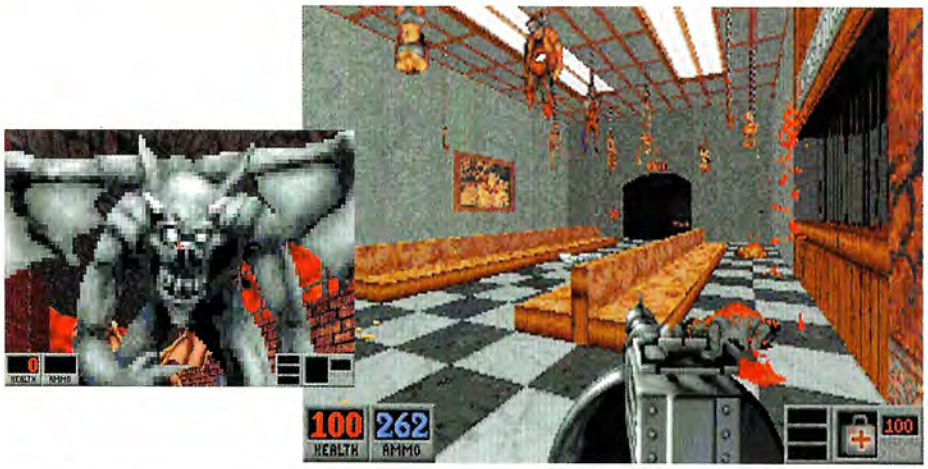
La atmósfera de Blood, intencionadamente inspirada en obras de Stephen King, Clive Barker, Edgar Allan Poe, Sam Raimi, George Romero, John Carpenter y HP Lovecraft –nada más y nada menos–, recrea un mundo oscuro sumido en el caos y atenazado por el Mal. A lo largo del juego se pueden descubrir pequeños homenajes a todos estos autores, y aunque Blood en esencia, no transmita el más mínimo terror al jugador, denota esa intención constantemente.

Siendo un tataranieto de Doom, Blood ha querido introducir algunos elementos que le confirieran una personalidad propia, lejos de los típicos clones que llevan aburriendo ya tantos años a pesar de su aparente éxito comercial. Por ejemplo, cada vez que Caleb mata a un siervo del Oscuro, algo llamado Sed de Sangre crece en su interior, como si de adrenalina se tratase. Cuando este factor alcanza un nivel crítico, Caleb se transforma en una terrible bestia mucho más poderosa que el humano, pero también menos racional y por tanto limitada en armamento. Si pasa demasiado tiempo sin nuevas víctimas, Caleb volverá a ser humano.

El engine desaprovechado

Blood ha sido creado con Build, la conocida herramienta que desarrolló Ken Silverman para 3D Realms y que permitió la producción de títulos como Duke Nukem 3D o el más reciente Redneck Rampage. Si bien la evolu-

Precio: 7.995
Requerimientos : Pentium 75 MHZ, 16 MB de RAM, 65 MB de Disco Duro, SVGA, CD-ROM 4x, Tarjeta de Sonido, DOS 6.0 o Windows 95
Nº de jugadores: De1 a 8
Editor: Monolith/EIDOS
Distribuidor: Proein



Miembros del culto, perros del infierno, gárgolas, zombies y muchos otros terrores se interpondrán entre Caleb y su objetivo

ción de esta herramienta permite ahora crear interesantes estructuras arquitectónicas más reales que hace un tiempo, con un diseño de mapa real donde hay varios pisos, puentes, sectores móviles y un sistema dinámico de iluminación, se han infrautilizado algunas de sus posibilidades.

Las diversas resoluciones abarcan un amplio espectro de calidades, incluyendo modos SVGA, lo que hace que los escenarios sean muy dignos y creíbles, pero sin embargo, las criaturas que pululan por ellos son simples sprites (gráficos 2D) que en cortas distancias, muestran bastos píxeles y un horrendo aspecto gráfico que sin duda podría haber sido mucho mejor tal y como demuestra Redneck Rampage.

Además de los muchos niveles, distribuidos en cuatro episodios, que incluye el juego, Blood ofrece también un editor de escenarios que permitirá a los aficionados diseñar niveles en los que se tendrá control absoluto sobre todo y en tiempo real, incluyendo efectos de luz, movimiento y animación. Incluso algunos elementos del decorado se pueden destruir o afectar con disparos u otras acciones.

Lo que se esperaba

En Blood también se puede nadar y realizar otras acciones ya normales dentro del género, y en este aspecto no se ha introducido ninguna innovación. Sin embargo, dentro del capítulo de los escenarios, sí que hay alguna novedad que habría sorprendido de producirse el lanzamiento de este título antes que el de Outlaws. Por ejemplo, hay un nivel que transcurre en un tren en marcha, lo que supone un fondo en constante movimiento y amplía las posibilidades de acción contra los enemigos. A esto hay que sumar los típicos puzzles de pulsar una palanca en alguna parte para que algo suceda en otra, normalmente bastante irracionales e ilógicos.

A pesar de todo, los aficionados al género que esperaban ansiosamente este juego, no se sentirán defraudados por aspectos como el nivel de gore –al correr por un pasillo se pueden patear las cabezas de los enemigos ya vencidos, la sangre salpica en generosas dosis, y los cuerpos se despedazan en grandes y pequeños trozos que vuelan por las habitaciones y se estrellan contra las paredes dejando pegajosas manchas sanguinolentas–, o la jugabilidad, así como las opciones de juego en red –entre las que por supuesto se cuenta Internet, previo pago del correspondiente registro de Kali–.

El truco es...

En el número 18 correspondiente al mes de mayo de este año, publicamos varios trucos para la versión shareware de este juego. Si bien funcionan en la versión utilizada para este análisis, está aún por confirmar que sigan haciéndolo en la versión comercial. Si así fuera o hubiera nuevos trucos, os informaremos en próximas fechas.

Calificación

Blood

Pros: La banda sonora es impresionante, y la historia descrita en el manual denota buenas intenciones argumentales. Sorprendentes niveles de gore que harán las delicias de muchos fanáticos.

Contras: A pesar de las pequeñas aportaciones, Blood es más de lo mismo, poco original y por ello cansino y aburrido para quien haya visto ya muchos de estos juegos y no sea fanáticos de los mismos. Los sprites de los enemigos tienen poca calidad.

Un grave ataque de ansiedad

GT Racing´97

Aunque parezca mentira, parece ser que cuesta crear juegos de coches en donde al menos puedas ganar unas cuantas competiciones. Y es que el resultado de asociar la calidad de un juego a su dificultad, –circunstancia que no se da, afortunadamente, en éste caso–, no siempre lleva a generar un producto de éxito.

Cuando hago alusión a este juego de carreras de coches y lo califico con el término "fácil", no por ello quiero significar que los triunfos en las carreras vengan acompañados de simplicidad y poca diversión. Tan sólo quiero decir que "puedes" ganar una carrera si te lo propones y esto, teniendo en cuenta las últimas ofertas del mercado, no es ninguna tontería. Existen varios elementos que hacen de GT un buen candidato a la Pole Position de los juegos de acción, tales como su sencillo interfaz, el reducido –que no escaso– número de opciones, la facilidad de manejo y sus aceptables gráficos.

Aunque la productora no ha debido pagar ni una sola licencia para reproducir determinados elementos necesarios y originales –como son evidentemente los coches–, entre los modelos que aparecen como posibilidades para ser conducidos, tendremos máquinas creadas por firmas tan inconfundibles como Lamborghini, Ferrari, Jaguar, McLaren o Porsche entre los nueve portentos dispuestos a rugir, o mejor dicho balar, porque el sonido de los coches es patético.

Al volante

En GT podrás jugar usando dos perspectivas de cámara: una que te introduce dentro de la cabina del coche y toma tus manos para manejar el vehículo y otra más clásica desde la cual podrás contemplar el coche por fuera, desde atrás. La pantalla ofrece un mapa del entorno más inmediato de la pista, una línea de medición del tramo que vas cubriendo y los acostumbrados cuentavueltas y cuentakilómetros, amén de los tiempos, vueltas y posiciones. Aunque parezca mentira existen circuitos en los que se conduce y se gana de manera más fácil desde una perspectiva que desde otra, cosa que no tendría porqué ocurrir, ya que no sólo se trata de una visión diferente de los acontecimientos, sino que realmente el comportamiento del vehículo es distinto.

No faltan las opciones clásicas de cambio de marchas manual o automático, las particularidades de los vehículos –a mejor chasis, menor velocidad y mayor agarre, por ejemplo– e incluso la obligada visita al taller para reparar el chasis, mejorar los neumáticos o arreglar los desperfectos sufridos por el motor. Esto cuesta dinero y ese dinero lo consigues ganando carreras. Si te quedara algo suelto podrás dar una vuelta por el apartado "opciones" y comprar máxima velocidad, más agarre, un turbo o un mejor chasis. Son pequeñas ayudas a la conducción, que es la gran estrella de GT. No obstante la pericia del piloto será la que realmente decida una carrera porque entre los obstáculos naturales de las pistas, el tráfico que puedas encontrar en la carretera y la mala intención del resto de los pilotos, no durarías ni un minuto en la competición por muy buen coche que pilotes.

Las pistas

Una de las mejores cosas que tiene el programa son las pistas. Su número no es escaso del todo y los recorridos son de lo más variopinto. Canadá, Brasil, Egipto, Estados Unidos, Alemania, Escandinavia, Francia y Gran Bretaña, ofrecen al conductor las vistas típicas de los entornos más famosos

en los países de referencia. Cada circuito adolece de características diferenciadoras tales como los túneles con tramos totalmente oscuros en Egipto, las pistas de tie-

Precio: 7.990
Requerimientos: 486DX4 100MHz, 16 Mb de RAM, 110 MB de espacio en disco duro (para máxima instalación), CD-ROM 2x, VGA o SVGA, Windows 3.1., Windows 95 o MS-DOS
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Ocean
Distribuidor: Arcadia

Sorpresas como desvios, direcciones prohibidas, desniveles, tuneles o puentes, son comunes a todos los circuitos

rra de Brasil, la desesperante cantidad de curvas en el circuito de los Estados Unidos, la gran dificultad que ofrece el recorrido en Escandinavia o la facilidad –sin más– de una competición en Alemania. Sorpresas como desvíos, direcciones

El truco es...

Equipa a tu coche con las siguientes opciones si no necesitas reparar al término de la carrera: en Egipto con la velocidad máxima o el turbo, en U.S.A. con la tracción a las ruedas, en Alemania con la velocidad máxima, en Escandinavia y Gran Bretaña juega desde el interior del coche, en primera persona.

prohibidas, desniveles, el paso por ciudades y otros elementos como túneles o puentes, son comunes a casi todos los circuitos. Es absurdo decir –no obstante lo hago–, que deberás ganar una carrera para que se te permita acceder a la pista siguiente en el modo campeonato y casi siempre comenzarás en la última posición.

Este juego se perfila como el enésimo exponente de un raro fenómeno que no deja de repetirse a la hora de lanzar al mercado determinados productos. Esta circunstancia se da en toda clase de juegos y compañías: con unas pocas mejoras en cuanto a calidad gráfica, efectos de sonido y manejabilidad, GT hubiera sido el bombazo porque tiene otras muchas cualidades, pero parece faltarle algo de espíritu deportivo, una carencia que se refleja en pequeños detalles como el remate en los gráficos o los efectos de sonido entre otros. En fin, un juego medio tirando a bueno, que "pudo ser", pero "no será", y que ofrece divertimento sin llegar a las calidades de un Need for Speed 2 en cuanto a coches se refiere, ni a las de un Moto Racer en gráficos.

Calificación

GT Racing '97

Pros: Sin duda su jugabilidad. Es un producto en el que cuesta ganar las carreras, pero no es imposible hacerlo. Los gráficos no están muy mal y la música es variada. Aunque hecho de menos una respuesta más eficaz en las curvas a la hora de girar, el manejo de los coches es versátil. A esto hay que añadir el juego que dan sus extensas siete pistas.

Contras: En mi opinión falta un poco de realismo a la hora de simular la velocidad de los coches: parece que corren más despacio de lo que lo hacen. Existe una desproporcionada respuesta en los choques con paredes o vallas que lanza a los vehículos contra el lado opuesto de la calzada de forma violenta, quizá por esa falta de sensación de velocidad. El ruido de los motores da pena.

La cólera del rinoceronte

Test Drive Off Road

La fama de un rinoceronte colérico es de sobra conocida incluso en las regiones más remotas de la Tierra, y hasta esos parajes inhóspitos, podrás llegar con los exponentes del último boom automovilístico: los todoterreno. Una especie en... ¡auge!

Los todoterreno están de moda. Último símbolo de prosperidad económica, son los coches del nuevo milenio, junto con los monovolúmenes y los minicoches. Hay gente que puede permitirse este tipo de vehículos –por cierto bastante caros–, pero existe un sector muy especial dentro de esta rama del motor. Entre los exponentes más sobresalientes en ese campo, se encuentran los vehículos objeto del programa que nos ocupa: Chevrolet K 1500 27I, Hummer, Land Rover Defender 90 y el Jeep Wrangler. Las cuatro bestias del mundo animal, porque –al fin y al cabo– no han sido concebidos sino para afrontar los peligros más insospechados.

Desnivel

Si hay algo que pueda caracterizar lo acertado de éste producto son los circuitos. Pistas en 3D repletas de pequeñas colinas y socavones que medran la pericia de cualquier piloto experimentado, llenando de dudas su actuación. En pocas ocasiones llegarás a volcar, salvo que seas una persona temeraria, no obstante una conducción rápida en determinados tramos, llegará a minar las posibilidades de tu vehículo, y al final pueden acabar venciendo los "elementos".

Existen doce circuitos en cuyas pistas atenderás los más duros desafíos que puedas imaginar al volante: en la nieve los deslizamientos serán tu talón de Aquiles. Mientras conduces por entre las dunas del desierto, encontrarás rocas afiladas y desniveles que pueden llegar a causar graves daños a tu vehículo y en las zonas de bosque o humedales, el trazado de algunas pistas desafía la cordura del mismísimo demonio. Sin duda alguna la calidad gráfica influye sobremanera en las posibilidades que tengas de vencer o no, debido a que en los primeros momentos de aproximación al juego, el detalle de las altas resoluciones empleadas distrae la atención del conductor y despista mucho. La baja resolución, sin embargo ayuda a reconocer con facilidad de trazado de los circuitos que, después, podrás recorrer con pocas dificultades. Podrás salir fuera de las pistas, pero no vagarás de forma indefinida, dado que los recorridos se encuentran cercados a cierta distancia de los circuitos y resulta imposible escapar.

Oferta

En cuanto al apartado de opciones, conlleva una cierta complicación, ajustar el control de las vistas sobre el vehículo. El juego te ofrece la oportunidad de conducir desde el interior del coche, o en una vista en tercera persona, similar al control remoto de los coches de juguete, pudiendo ajustar ese exterior al acercarlo o separarlo de la parte trasera del vehículo elegido. Respecto de los gráficos, tendrás que ajustar varios parámetros, entre los cuales se encuentran los modos X,

Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 90, 16 Mb de RAM, 50 Mb de Disco Duro, MS-DOS, CD ROM 2X, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Eidos/Accolade
Distribuidor: Proein

Existen doce circuitos en cuyas pistas atenderás los más duros desafíos que puedas imaginar al volante

VGA o SVGA; la calidad de las texturas, la posición de la cámara, e incluso la altura del suelo a la que se encuentre la misma cuando el coche que manejas va delante.

No sabría explicar porqué se produce esa impresión, ni a qué es debido, pero el hecho es que el juego ofrece una sensación de "juguete" en los coches, a diferencia de la del paisaje y las pistas, que son geniales. Tengo que advertir que la conducción desde el interior del vehículo está dirigida a pilotos experimentados, ya que el campo de visión es mínimo dado la altura a la que se encuentra la cabina con respecto al suelo. Si eres principiante no tendrás la más mínima oportunidad.

El truco es...

Nada más comenzar a jugar comprobarás que los coches son libres para deambular por doquier en los campos que rodean las pistas. Asimismo experimentarás el deseo de acortar distancias atajando campo a través, pero esto tiene un peligro, ya que de cuando en cuando existen controles de paso en los circuitos, y si no ruedas sobre ellos, la vuelta que completes no contará hasta que no vuelvas a pasar por allí de nuevo.

En lo que se refiere a los diferentes modos de competición, el juego puede soportar hasta cuatro jugadores en red. Un modo de prácticas, muy útil para aprender a dar los primeros pasos, comparte cartel con una especie de torneo y con copas basadas en competiciones realizadas entre participantes que conducen los mismos modelos de coche. Existen seis copas hasta llegar a la de élite y la victoria puede decidirse hasta en cinco vueltas por circuito.

Calificación

Test Drive Off Road

Pros: Se trata de un juego muy dinámico en donde cada segundo es vital. Los gráficos añaden calidad al conjunto y la música es muy apropiada. El grado de dificultad en las pistas no llega a agobiar: puedes llegar a ganar.
Contras: Existen pocos coches para elegir y los efectos de sonido no son muy buenos en choques ni al imitar el ruido del motor. La manejabilidad de los vehículos es un tanto extraña y el cuadro de menús complicado en concreto al delimitar los campos en la sección gráfica: vistas, cámaras, etc. A veces la inteligencia artificial que rige el comportamiento de los contrarios, superará con mucho tu destreza.

Diez y ocho ardides

Fort Boyard: El Desafío

Un fuerte abandonado es el centro del programa televisivo con mayor audiencia en el país galo. Se trata de una roca en medio del mar convertida en custodia de un tentador tesoro. Es bastante difícil llegar y entrar, pero salir...

Aunque la apariencia de este producto es de aventura gráfica, lo cierto es que se trata de una especie de juegos reunidos independientes, cuyo nexo común se materializa en el hecho de aportar una llave al vencedor de cada prueba, necesitando al menos siete para llegar hasta los Señores del Tiempo. Ellos te propondrán diferentes retos para que puedas ganar unos segundos extra si los superas con éxito. Una vez traspasado el umbral de esos seres divinos, tendrás que cumplir el objetivo final del juego: llegar hasta la cámara en donde se guarda un gran tesoro. Para entonces puede que sólo quede de ti un montón de ceniza sobre la silla que está frente a tu ordenador.

Las pruebas

Los equipos estarán formados por un mínimo de un jugador y un máximo de seis que pueden ser controlados por otras tantas personas distintas o si lo prefieres por ti solo, ya que el sistema de turnos impera en este tipo de juegos: eliges un participante, se te propone una prueba y hasta que no la termina o se le acaba el tiempo, no pasa el turno al siguiente concursante. Cada uno de ellos se erigirá en defensor de las pruebas en que predomine una determinada habilidad: inteligencia, agilidad, resistencia, astucia y fuerza, guiados por un capitán. Para poder conseguir las siete llaves, tendrás diez y ocho pruebas distintas que el ordenador se encarga de seleccionar aleatoriamente, teniendo en cuenta el tipo de concursante elegido para llevarla a cabo.

Una vez que hayas terminado consiguiendo las siete llaves, la sala en donde se te proponen los retos de los Señores del Tiempo, no es otra que una habitación con más juegos. Podría decirse por tanto, que Fort Boyard supera con amplio margen la veintena de subjuegos. Aunque las pruebas sean siempre las mismas, y ello pueda llevar a pensar que el juego, una vez superado, aburrirá cuando intentes jugarlo de nuevo, eso no es así, ya que si bien –por citar una– la prueba del puzzle en el suelo siempre tiene uno, aquél no estará dispuesto de igual forma cada vez que entres en la habitación como concursante de una nueva tanda de pruebas, por lo que siempre será nuevo. No hace falta decir que con los juegos de habilidad ocurre otro tanto: dependen de demasiados factores aleatorios como para poder repetirse.

Interfaz

Fort Boyard dispone de un sencillo interfaz que debido a su falta de complicaciones transmite una sensación de facilidad que, para nada, se corresponde con la realidad de este producto. Es más, existen determinadas pruebas en las que el uso del ratón y sus botones –que es casi lo único que utilizas en todo el juego–, resulta bastante engorroso a la hora de intentar conseguir movimiento para el protagonista o efectuar acciones tales como lanzar objetos o agarrarlos. Tal es el caso de la prueba del reloj, por citar un ejemplo: tienes que lanzar un objeto con punta que se encuentra montado sobre raíles hacia el péndulo de un reloj en movimiento para que la aguja que lleva coincida con la llave o pista en movimiento, o está también el caso de la llave que debes recoger cuando te lanzas colgado de una cuerda desde lo alto del patio de la fortaleza.

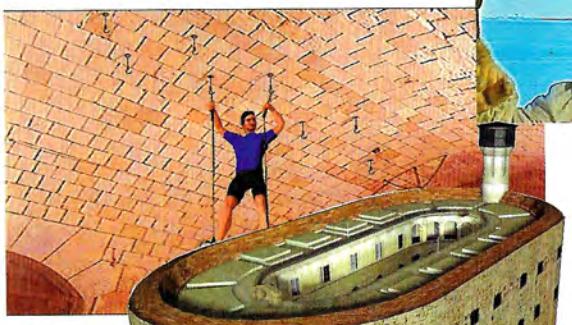
Impresión general

En realidad existen tendencias para todos los gustos, y es que esta producción de Microïds despierta sentimientos contradicto-

Precio: 7.990
Requerimientos: 486DX, 8 Mb de RAM, 5 Mb de Disco Duro, SVGA VESA de 640x480 con 256 colores, MS-DOS 6.0, Windows '95, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón
Nº de jugadores: De 1 a 6
Editor: Microïds
Distribuidor: Erbe

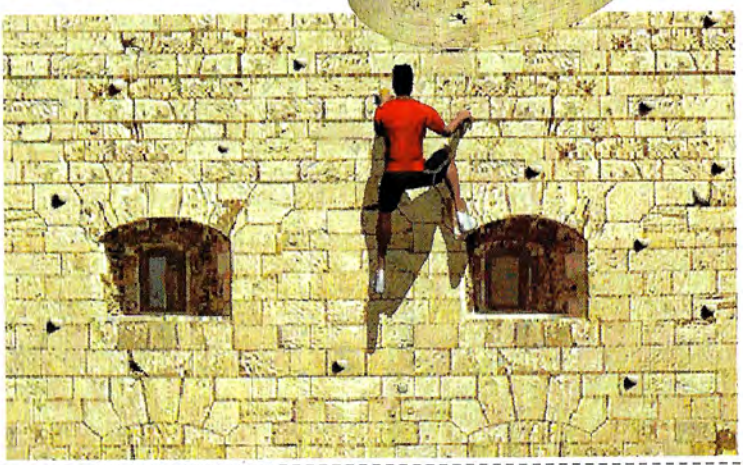
rios. Frente a las impecables animaciones de juego, están algunos gráficos que ofrecen cierta sensación de "cutrez". La banda sonora no escapa a estas contradicciones y resulta a la vez brillante y escueta: con frecuencia molesta. En resumen, es una mezcla rara que te transporta de lo apetitoso a lo malquisto en cuestión de una escena. Otra cosa: el juego tiene un tiempo límite de algo más de una hora para llegar al tesoro, pero es que si llega el caso puedes terminarlo en media o no ser capaz de hacerlo de ningún modo. Desconcertante. Los juegos están muy bien, pero a veces el entorno lo estropea. No sé. Es como si un buen equipo hubiera llevado a cabo el proyecto de realizar el juego pero con escasos medios.

Una vez traspasado el umbral de los Señores del Tiempo, tendrás que cumplir el objetivo final del juego: llegar hasta la cámara del tesoro



El truco es...

No existe sino la prudencia de abandonar una prueba antes que se termine el tiempo de que dispongas para llevarla a cabo: de lo contrario serás encarcelado y una rata decidirá al final si se te libera o no. Aunque las pruebas son siempre las mismas, los elementos que las integran van variando.



Califica-

Fort Boyard: El Desafío

Pros: La calidad gráfica es buena y las filmaciones en vídeo aportan una variedad al conjunto de los juegos que no deja paso al aburrimiento. El sencillo interfaz y la cantidad tan enorme de retos no excesivamente complicados hacen del juego un pack deseable.

Contras: No es que haya mucho tiempo real de juego, pero cuando ya has jugado al menos una vez todas las pruebas, los desafíos no son muy difíciles de resolver. La sensación general, salvo honrosas excepciones es de mediocridad. El interfaz a veces no ha-

¿Deporte?

Battle Sport

Una prueba más de cómo malograr un entorno 3D.

Precio: 6.990
Requerimientos: 486/66 MHz, 8 MB de RAM, MS-DOS 5.0, o superior, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: 3DO/Acclaim
Distribuidor: New Software Center

Cuando una determinada tecnología lleva mucho tiempo en el mercado, siempre llega un momento en que todo el mundo tiene la posibilidad de acceder a ella. Los primeros juegos 3D sorprendieron, y algunas de las últimas producciones también lo han hecho, bien por aportaciones novedosas o mejoras del sistema.

Por supuesto también ha habido quien se ha dedicado a producir juegos como churros, cogiendo una tecnología y una idea ajenas y aplicándolas a un diseño flojo que siempre ha dado como resultado pura mediocridad. Y queda un reducido y esperemos que cada vez menor grupo, que usa mal la tecnología, carece de buenas ideas, y hace juegos realmente mediocres que además se intentan vender al mismo precio –o mínimamente inferior– que los buenos.

El que quiera entender...

Desgraciadamente, a éste último grupo pertenece el equipo de desarrollo de Battle Sport. Para este juego se han creado unos estadios cuadrados en 3D que contienen diversos obstáculos, todo ello con gráficos en VGA bastante bastos a la hora de jugar. Se trata de una especie de partido de ¿fútbol? en el que el jugador controla una nave y tiene que competir con otra por la posesión de un balón para meterlo en una extraña portería cúbica flotante y móvil, con cuatro entradas.

Ambas naves pueden dispararse entre sí hasta explotar, y cada impacto provoca la pérdida del balón si hay posesión. Cuando una nave explota, reaparece tras unos segundos de suspensión en el limbo. Una última puntualización: el programa hace trampas, ya que es prácticamente imposible mantener la posesión del balón con el contrario controlado por el ordenador en juego. A pesar de estar a gran distancia, aparece de repente por detrás y suelta un misil que provoca la pérdida de balón. Sin comentarios.

El truco es...

Hagas lo que hagas, llevas las de perder. Si juegas a Battlesport dispara al contrincante siempre que puedas y apresúrate a coger el balón.

Calificación

Battle Sport

Pros: La existencia de este título hace que otros algo mejores lo parezcan aún más al establecer las inevitables comparaciones.
Contras: Battle Sport no ofrece nada atractivo. Los gráficos son pobres, la jugabilidad incómoda y el diseño bastante mediocre.

Tómanos la palabra, en pocos meses hablarás un idioma.

Matrícula abierta todo el año.

En CEAC no cerramos por vacaciones. Aprovecha el verano y matricúlate en el Curso CEAC que prefieras.

CEAC 2000 es el nuevo método pedagógico de enseñanza personalizada, para aprender fácilmente, desde casa. Sin horarios ni desplazamientos.

Con profesor particular que siempre está a tu lado, por teléfono, carta, fax e Internet.

Con todo el material que necesites para aprender practicando de forma sencilla y amena.

Cursos garantizados por CEAC. Si al terminar el Curso no quedas satisfecho, te reembolsaremos el dinero abonado.

Conseguirás tu diploma CEAC que acreditará tus conocimientos y profesionalidad.

Pídenos información de tu Curso preferido y la recibirás junto con un regalo especial de bienvenida.

Nueva Beca de Verano CEAC

Ahora, si te matriculas antes del 31 de agosto, te regalamos los Derechos de Matrícula.

CURSOS

• Empresariales:
- *Análisis de Balances y Auditoría*
- *Auxiliar Administrativo*
- *Comercio Exterior*
- *Contabilidad*
- *Contabilidad Analítica y Presupuestaria*
- *Dirección Financiera y Contable*
- *Director de Ventas*
- *Gestión de Comercios*
- *Gestión de Restaurantes*
- *Gestión PYMES*
- *Marketing*
- *Tributación y Asesoría Fiscal*
- *Vendedor Profesional*

• Desarrollo personal:
- *Acceso a la Universidad para mayores de 25 años*
- *Graduado Escolar*
- *Técnicas de Estudio y Lectura Rápida*

• Belleza y Moda:
- *Corte y Confección*
- *Diseño de Modas*
- *Esteticista*
- *Peluquería*

• Informática:
- *Corel Draw 5.0*
- *dBase*
- *Introducción a la Informática*
- *Lotus 1-2-3*
- *Windows 95*
- *Windows 3.1*
- *WordPerfect*

• Nuevas Profesiones:
- *Decoración*
- *Educación Infantil*
- *Fotografía*
- *Jardinería*
- *Psicología*
- *Puericultura*
- *Vídeo*

• Ocio:
- *Dibujo y Pintura*
- *Dibujo Artístico*
- *Dibujo Humorístico*
- *Guitarra*
- *Pintura al Óleo*

• Idiomas:
- *Alemán*
- *Francés*
- *Inglés*

• Profesionales en:
- *Camarero Profesional*
- *Climatización*
- *Cocinero Profesional*
- *Chapa y Pintura*
- *Delineación de Construcción*
- *Delineación General*
- *Delineación Mecánica*
- *Electricidad*
- *Electrónica Digital*
- *Electrónica y Electricidad del Automóvil*
- *Electrónica y Microelectrónica*
- *Fontanería*
- *Instalador de Antenas*
- *Instalador de Gas*
- *Instalador Electricista*
- *Mecánico de Automóviles*
- *Mecánico de Motos*
- *Oficial de Albañilería*
- *Técnico en Construcción*
- *Técnico Electricista*

902 102 103
Servicio 24 horas
http://www.ceac.com
Fax. (93) 265 57 33
C/Aragón, 472. 08013 Barcelona.

CEAC

El primer Grupo de Enseñanza Privada del País.

OBSEQUIO. Marcadores fluorescentes.

INFÓRMATE SIN NINGÚN COMPROMISO.

☑ **Sí, quiero recibir información detallada del Curso de** _____, **que recibiré junto con un juego de marcadores fluorescentes de regalo.**

Nombre y apellidos _____

Domicilio _____ *Nº* ____

Piso ____ *Puerta* ____ *C.P.* _____ *Población* _____

Provincia _____ *Teléfono* _____

F. nacimiento _____ *Profesión* _____

Y recuerda que si te matriculas antes del 31 de agosto, te ahorras los Derechos de Matrícula.

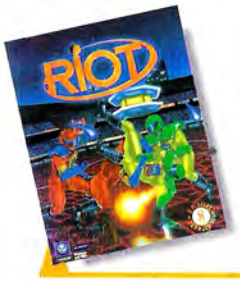
1K703

Rellena en mayúsculas esta solicitud y envíala a **CEAC, *c/Aragón, 472. 08013 Barcelona.***

Un cóctel explosivo

Riot

Cuando la victoria es el objetivo único en un... ¿deporte? que mezcla baloncesto, boxeo y hockey sobre hielo, no la vas a conseguir de forma fácil.



Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 100 MHz, 8 Mb de RAM en MS-DOS 6.22, 16 Mb de RAM en Windows '95, SVGA, CD-ROM 4x, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Psygnosis/Beyond
Distribuidor: Electronic Arts

El juego es una mezcla extraña, como bien digo en la entradilla de este artículo. Una especie de centrifugadora situada en el centro de la pista reparte el "balón" luminoso y los jugadores deben anotar tantos podría ser rugby, fútbol o baloncesto, pero es que a mitad de la carrera puedes pegarte con quien se

El truco es...

Recoge los reforzadores que lanza el público a la pista de juego: sólo con ellos podrás acceder a la victoria, porque si tú no lo haces, lo harán otros...

llevándolo primero a la banda del equipo contrario para cargarlo y encestándolo después en la canasta centrifugadora central. Hasta ahí cruce en tu camino, y encima, si encestas con una pelota cargada por el equipo contrario, los puntos serán para ellos.

Dispondrás de diversos ángulos de cámara y menús suficientes como para llegar a configurar hasta la cara de los jugadores, pero en realidad todo esto no es más que paja. Aunque existe algo de variedad en el juego –por ejemplo los espectadores lanzarán a la pista reforzadores de fuerza, velocidad o energía para los jugadores–, la realidad es que Riot es un amasijo de cosas cuyo producto final queda despersonalizado y carente de modelo alguno. Te pierdes un poco a la hora de jugar y los sin sentidos como el hecho de poder pegarte en la pista, no vienen muy a cuento. En definitiva, se trata de un producto mediocre que no está del todo abandonado por la originalidad, pero tampoco es su hijo predilecto.

Calificación

Riot

Pros: A diferencia de otros juegos de deporte, la pelota se ve perfectamente -es luminosa-. El ambiente de público y los comentarios del locutor son creíbles.
Contras: Necesita un potente equipo para correr bien, ya que en un Pentium 100, aunque sea para requerimientos mínimos, va un poco lento.

Este verano SUMERGETE en la INFORMATICA

YA ESTA A LA VENTA

Vete de vacaciones con FamilyPC:

- **Llévate los mejores compañeros de viaje, "lo último en portátiles"**
- **Disfruta de unas vacaciones diferentes en "el mundo digital"**
- **Aprende a organizar tus mejores fotos en tu ordenador**
- **¿Aprovechas al máximo la capacidad de tu disco duro?**

INCLUYE LA GUIA DE COMPRAS MAS COMPLETA DEL MERCADO

FamilyPC

La revista de informática para la gente de hoy

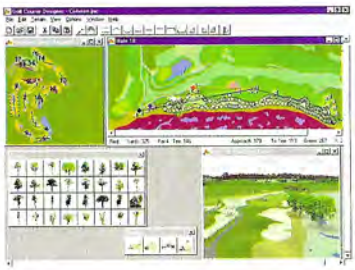
IMAGEN LIMITE

Rozando la perfección

Jack Nicklaus 4

Considerado por muchos como el "golfista del siglo", Jack Nicklaus es una auténtica leyenda viviente. Por eso no resulta extraño en absoluto que este nuevo juego que lleva su nombre posea todos los elementos que cabría esperar en un excelente simulador de golf.

Así es, esta cuarta entrega de Jack Nicklaus está muy cerca de poder ser considerada un auténtico modelo de perfección. Lo que nos ofrece son cinco campos de 18 hoyos (Colleton River Plantation, Country Club of the South, Muirfield Village, Cabo del Sol y el ficticio Winding Springs), 8 modos de juego, un extraordinario editor de escenarios, un convertidor de circuitos



(para importar los recorridos creados con su predecesor, Jack Nicklaus Signature Edition), y la posibilidad de utilizar cuatro modos diferentes multi-jugador (serie, modem, Internet y red local).

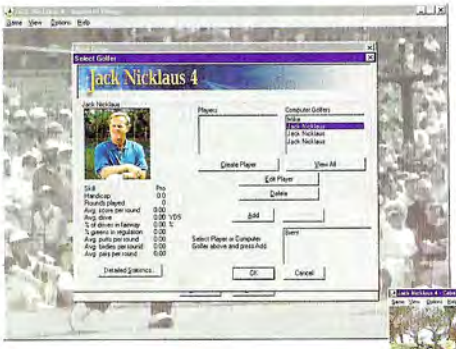
Entre las opciones que podemos encontrar en el menú principal figuran la elección de campo, la duración de cada juego, la posibilidad de definir las características de cada jugador, la selección de "caddies", decidir el número de "mulligans" permisibles por recorrido, o variar las condiciones climáticas (despejado, niebla y fuerza del viento).

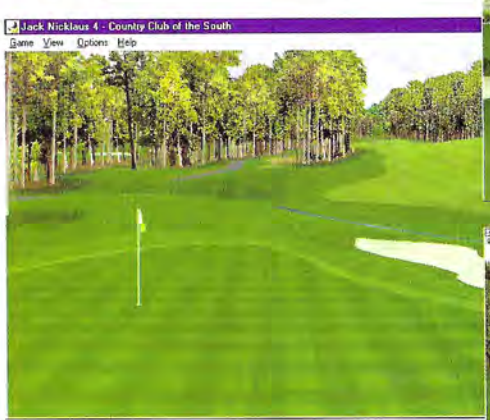
Sin embargo, lo más llamativo sea tal vez el hecho de disponer de 8 modos de juego diferentes, algunos de ellos nunca vistos en otros juegos hasta el momento.

Bueno y bonito

Gráficamente, JN4 está a la altura –o por encima– de la mayoría de los mejores juegos del mercado, incluyendo Links LS. Accolade ha creado un fantástico mapeador que dota al terreno de un increible nivel de realismo. En los cuatro circuitos recreados a partir de campos reales se nos ofrece la posibilidad de observarlos a vista de pájaro, gracias a lo cual podremos recrearnos no sólo en sus peculiaridades (bunkers, lagos, caídas), sino también en su extraordinario nivel de detalle.

Pese a ello, el juego tarda una cantidad razonable de tiempo en "pintar" los escenarios cada vez que pasamos de una zona a otra, si bien todo ello a costa de exigir a nuestra máquina una potencia más que considerable, tanto en términos de velocidad de proceso (un Pentium 133 es más que aconsejable) como de memoria RAM (por encima de los 20Mb obtendremos un buen rendimiento). En cualquier caso existen opciones para bajar el nivel de detalle del juego y poder así hacerlo funcionar en máquinas menos potentes.

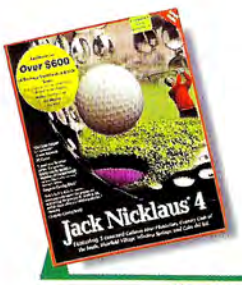




En el "green"

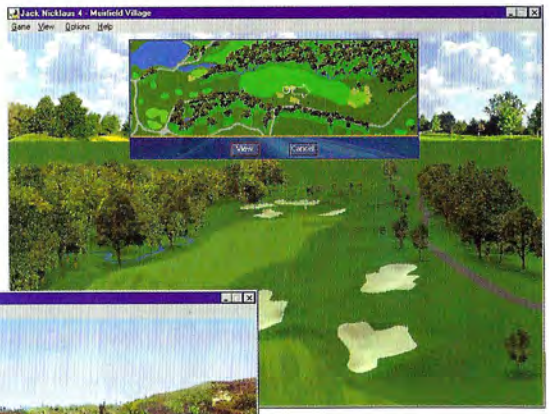
El sistema de juego de JN4 ofrece el máximo control con las mínimas dificultades. Cada golpe se realiza a través de tres pasos básicos: pulsar una vez el ratón para que aparezca la flecha de dirección, pulsar otra vez para fijarla, y una última para que haga acto de presencia el marcador del "swing".

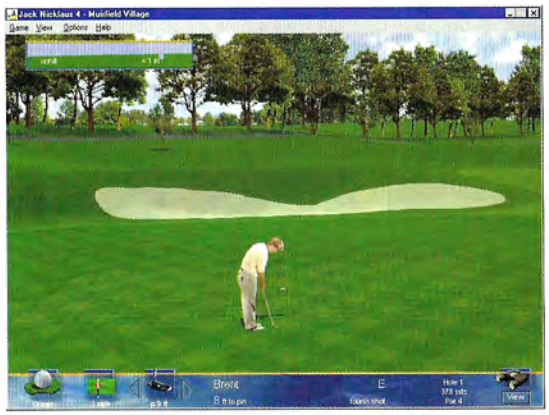
Una vez efectuado el golpe podremos comprobar como los modelos físicos utilizados para el juego son realmente espectacula-

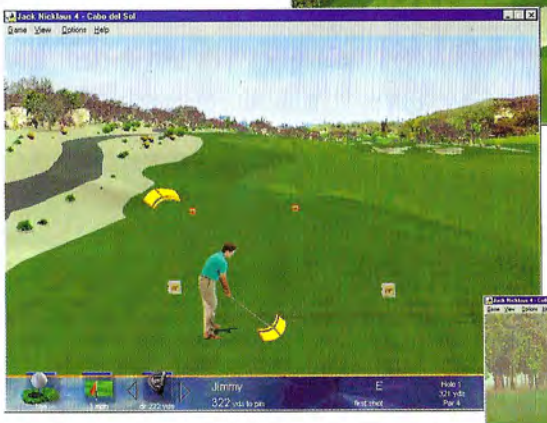


Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 90, 16Mb de RAM, Windows 95, SVGA, 171Mb de disco duro libre, CD-ROM 2x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Accolade
Distribuidor: Electronic Arts

Accolade ha creado un fantástico mapeador que dota al terreno con un increible nivel de realismo







El truco es...

Además de la práctica, el otro factor que nos puede ayudar a perfeccionar nuestro nivel de juego es elevar poco a poco nuestros retos. Empezar por el circuito más fácil con buen tiempo, para ir complicándonos poco a poco la vida a medida que mejoremos.

res: por citar algunos casos, es fácil comprobar el efecto del aire sobre la bola, o mejor aún, es increible darse cuenta de las diferentes reacciones de la bola en función de que, por ejemplo, rebote contra las ramas de un árbol o su tronco.

El realismo sonoro del juego es también sumamente destacable, hasta el punto que –según los propios creadores del juego– se han digitalizado los sonidos de los pajaros que se escuchan realmente en la región es que está emplazado cada uno de los diferentes campos.

Otros detalles de interés es la posibilidad que el juego nos ofrece de mejorar nuestras tarjetas re-jugando recorridos previamente realizados, así como el hecho de que existan diferentes cámaras que nos permiten ver cada uno de los recorridos prácticamente desde cualquier ángulo con "zoom" incluido.

Todo tiene un precio

Además de los elevados requerimientos que ya antes mencionábamos, el otro factor negativo necesario para poder disfrutar de JN4 es que nuestro sufrido disco duro "apechugue" con una instalación típica de 171 megas (!), más otros 10 megas que el juego utiliza por cada campo de 18 hoyos.

Hecha esta salvedad no cabe sino concluir que nos hayamos ante un juego excelente, con un alto nivel de realismo y de jugabilidad, que además cuenta con dos posibilidades tan atractivas como poder diseñar nuestros propios campos a través de un potente editor, o bien utilizar la multitud de circuitos existentes para Jack Nicklaus Signature Edition. En estas direcciones podréis encontrar algunos: http://users.aol.com/td 4729/jnse.htm, http://quancon.com/~brent.blackburn/jnse.htm, http://www.onion.com/jnse.htm, http://www.geocities.com/TheTropics/1113/, http://www.infi.net/~opfer/golf.htm, o http://www2.netquest.com/~reolakes/cfjnse.html

Calificación

Jack Nicklaus 4

Pros: Buenos gráficos, excelente interface y potente editor de recorridos. 8 modos diferentes de juego y buen uso de las capacidades multi-jugador.

Contras: Sin duda alguna los elevados requerimientos de sistema necesarios para correr el juego, entre los que destaca con peso especial la exagerada instalación típica de 171 megas de disco duro.

El suave tacto de la victoria

Ten Pin Alley

Aunque la reencarnación existe, no siempre se llevan a cabo las transiciones de un cuerpo a otro con perfecta similitud, ni son siempre aconsejables aunque sean viables. Para muestra, este botón.

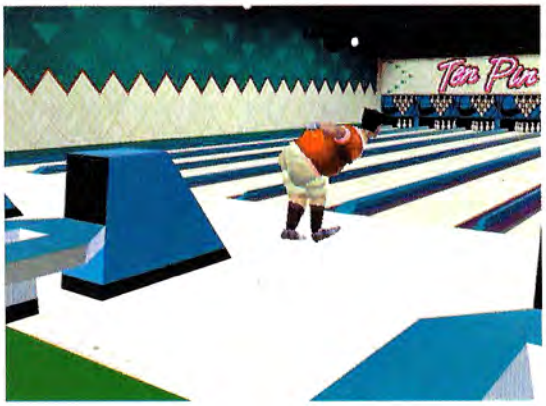
Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 75 MHz, 8 Mb de RAM, 78 Mb de Disco Duro, Windows '95, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón
Nº de jugadores: De 1 a 10
Editor: SCI Games
Distribuidor: Electronic Arts

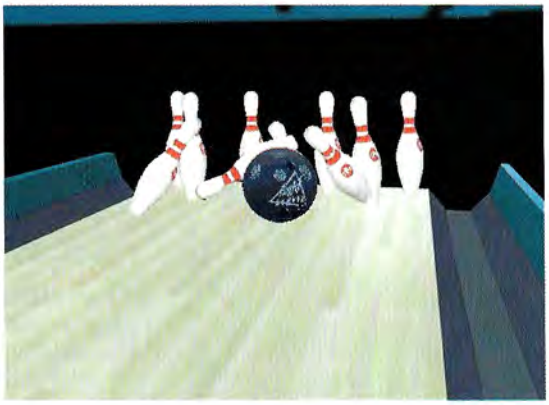
Se trata de un juego de bolos bastante simple en donde los programadores se han limitado a lo esencial. A pesar de poder jugarse a través de Internet, y de disfrutar de un precedente como lo fue su precursor en el mundo de las consolas, esta entrega deja bastante que desear. Frente a juegos que casi llevan un año en el mercado, las opciones, menús y posibilidades de esta creación están bajo mínimos.

Ocho tipos de jugadores y jugadoras, entre los que se incluyen zurdos o diestros, el diferente peso y textura de las bolas –sean de plástico, Uretano o resina–, el secado de la pista, los tres modelos de bolera y los cinco estilos de juego son prácticamente lo único que se puede destacar. Además de todo esto, el interfaz, compuesto por dos circunferencias concéntricas –la exterior para la fuerza y los dos semicírculos interiores para la dirección–, es bastante confuso y algo simple en su diseño, y se acompaña con el juego un vídeo del museo de los bolos de San Luis. Los ángulos de cámara son bastante escasos a la hora de visualizar el desarrollo del juego.

En cuanto a los diferentes tipos de juego, podrás optar por el open, la liga o un torneo bien sea como amateur o como profesional.

En definitiva un juego que no motiva salvo a los incondicionales de los bolos, y que todo no da una buena idea de lo que es el verdadero mundo de este deporte. Como dicen los andaluces, le falta duende...





El truco es...

Los marcadores del giro de la bola, que están representados por sendos semicírculos dentro de la circunferencia que sirve para controlar los lanzamientos, tienen unas luces blancas apenas perceptibles que equilibran la dirección de la esfera al ser lanzada. Haz que coincidan y suelta las bolas a la altura de las marcas en el suelo, dirigidas hacia donde creas oportuno para vencer.

Calificación

Ten Pin Alley

Pros: El elevado número de jugadores y la limpieza de la pantalla al jugar.
Contras: Es un juego carente de imaginación que apenas se limita a permitirte lanzar una bola contra el objetivo. Tiene muy pocas opciones a diferencia de otros productos en la misma línea y los gráficos dejan mucho que desear porque se limitan a lo imprescindible.

Suscríbete a Computer Gaming World

20%

Consigue cada mes, en tu propia casa, la información más completa sobre el mundo de los juegos de ordenador, ahorrándote el **20%** del importe al suscribirte a **COMPUTER GAMING WORLD**

Envíanos este cupón a:
Editorial América Ibérica, S.A. (dpto. de suscripciones)
C/ Miguel Yuste, 26 - 28037 Madrid Fax (91) 327 24 02

¡GRATIS CADA MES UN JUEGO COMPLETO!

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea.

Sí, deseo suscribirme a **Computer Gaming World** durante un año (12 números) al precio especial de **6.240** pts. en lugar de 7.800 pts.

1er apellido _____
2º apellido _____
Nombre _____
Domicilio _____
C. Postal _____ Población _____
Provincia _____
Fecha de nacimiento ____/____/____ CIF/DNI _____ Telf. _____
Forma de pago:
☐ Giro Postal nº _____ de fecha _____
☐ Contrarreembolso
☐ Tarjeta Visa nº ____/____/____/____
☐ Tarjeta American Express nº ____/____/____
Fecha de caducidad ____/____/____

Firma:

Computer Gaming World

IMAGEN LIMITE

El ave rapaz ataca de nuevo

F-16

Cuando, en enero de 1.975, se declaró al F-16 como vencedor sobre el YF-17 (prototipo del actual F-18), nadie podría imaginarse que sería el avión más simulado del mundo. Ahora, con un pie en el siglo XXI, este ya veterano avión sigue dando tanta guerra como el primer día, no dejándose avasallar por los cazas de última generación.

Precio: sin determinar
Requerimientos: 486/66MHz, 8 Mb de RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 16
Editor: Digital Integration
Distribuidor: Proein

Uniéndose al ya extenso grupo de simuladores que recrean el popular F-16, tenemos la nueva creación de Digital Integration que, tras el Hind, no había vuelto al mundo de los simuladores. Para su vuelta ha elegido al, quizás avión más simulado, el General Dynamics F-16 Fighting Falcon.

El avión más vendido del mundo, por detrás del, claro está, eterno F-4 Phantom. Sólo la U.S.A.F. tiene 2.200 F-16, además de otros 1.740 pedidos de 18 fuerzas aéreas. Esto es, sin duda, un claro ejemplo de la popularidad de este magnífico avión.

El campo de batalla

Como en la mayoría de los simuladores, se nos ofrece la posibilidad de volar, o bien campañas completas o bien misiones sueltas. Digital Integration, sigue en esta linea, y nos ofrece volar en tres campañas, cada una con su propia situación política, además de las ya típicas, misiones de entrenamiento. Estas tres campañas se desarrollan en Israel, Corea y Chipre, cada una compuesta por 10 misiones.

Israel se enfrenta a una posible guerra contra Siria por el control de los altos del Golan, así que, tomaremos el papel de Israel en el conflicto. Mientras que en Chipre, volaremos de parte de la zona Griega de este país contra la zona turca, la cual amenaza con atacarnos si instalamos un nuevo sistema de defensa, debido a las constantes violaciones del espacio aéreo por parte de los turcos. Y por último Corea, tras una época de inundaciones y de falta de alimentos, Corea del Norte se plantea la invasión de Corea del sur, así que volaremos para hacer frente a la posible invasión.

También se nos da la posibilidad de volar 30 misiones de entrenamiento en la Base de la Fuerza Aérea en Nellis, para familiarizarnos con el avión. Aprenderemos desde el despegue y el aterrizaje, hasta el uso de la amplia variedad de armamento disponible. Y como no, podremos jugar contra un total de 16 jugadores en red, en dos equipos de 8 jugadores, compitiendo por capturar la bandera del otro equipo o bien en modo cooperativo o bien en modo competitivo.

Quizás merezca más la pena jugar en modo multijugador que contra la máquina. Esto es debido a que, como el terreno por donde nos movemos es casi idéntico en todas las campañas y que el enemigo es casi siempre el mismo, hacen que las misiones resulten bastante parecidas entre sí, haciendo que al final resulten monótonas.

El ave rapaz y su habitat

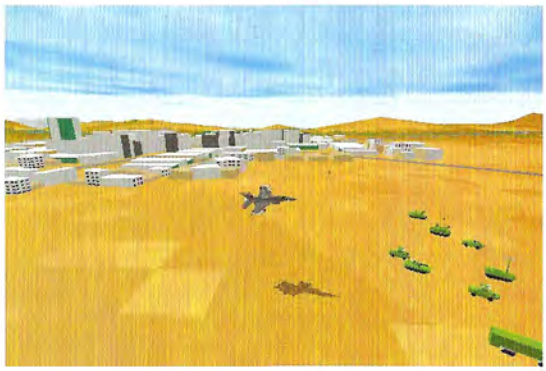
El mundo por el que nos moveremos serán zonas de Israel, Corea o Chipre, dependiendo de la campaña elegido, o los U.S.A. si estamos entrenando. Un denominador común que descubriremos en todas, incluidas las misiones de entrenamiento, es que el terreno no varía significativamente en cada una de ellas. Un terreno montañoso con infinidad de valles, llanuras, ríos, poblados y... enemigos, cantidad de enemigos. Podremos ver arboles, de vez en cuando ya que son escasos, pueblos, el mar, bases aéreas con todos sus edificios, aviones, etc...; columnas de blindados, barcos y lo quizás mas sorprendente y más curioso, es que podremos ver a nuestro soldados caminando por la base fusil en ristre, un bonito detalle que, aunque no sirva para nada, si le da un toque de realismo.

La técnica para crear todo esto es la de gráficos vectoriales, a excepción del terreno y el mar, que

está construido con mapas de texturas. El detalle con el que están realizados los objetos no es muy alto, si lo comparamos con el de nuestro avión. Podremos ver el armamento que cuelga de él, las insignias, el piloto con su máscara, incluso el intrincado movimiento del tren de aterrizaje al subirse o al bajarse. Los señores de Digital Integration, quizá, se hayan centrado demasiado en el F-16 dejando un poco de lado al resto.

De hecho, se han centrado tanto en el F-16, que han recreado un mundo físico en el que nuestro avión se mueve y se comporta como lo haría en un cielo real. También se ha incluido un "wingman" o compañero al cual le podremos dar instrucciones para que nos eche una mano y nos quite trabajo de encima. Y por supuesto, también se ha incluido la imprescindible cabina virtual, un poco incomoda de manejar en este caso, amén de las vistas exteriores. Todo para hacernos sentir como un verdadero piloto de F-16.

Tanto el ave rapaz como su habitat, incluyen la típica panoplia de sonidos que todo simulador ofrece con más o menos fortuna. En este caso, hay un poco de todo. Los peores, sin duda, son los mensajes que nos dan por radio; utilizan un inglés bastante –por no decir muy– cerrado, haciendo que más de uno esté más pendiente de lo que dice la radio que de lo que ocurre a su alrededor. En el escalafón medio, se encuentran los sonidos generales del avión: motor, el del tren de aterrizaje, disparo del cañón, disparo de misiles; además de todos estos, también podemos incluir el del viento, y en el escalafón alto, no hay ninguno que se lo merezca.



Se nos da la posibilidad de volar 30 misiones de entrenamiento en la Base de la Fuerza Aérea en Nellis, para familiarizarnos con el avión

El truco es...

Aprovéchate de la cantidad de información que se te ofrece sobre la misión al principio de la misma, podrás tener una perspectiva en 3D del terreno por donde vas a volar, aparte de la ingente información sobre todo lo que se mueve por la zona, úsala para evitar sorpresas desagradables.

En resumen, aunque con un poco más detalles y algo más de esfuerzo, es un poco más de lo mismo: otro simulador de F-16. Ya se sabe que con este avión se marcó un hito en la historia de la aviación, pero desde su aparición hasta ahora, se han creado más aviones, más modernos y más maniobrables, etc... Tampoco aporta nada nuevo, quizás algún detalle curioso pero poco más. Debería ampliarse la variedad de aviones simulados, no siempre los mismos: en la variedad está el gusto. El F-16 es un buen avión pero ya parece excesivo tanto simulador en él basado... además no sólo de F-16 vive el amante de los simuladores.

Calificación

F-16 Fighting Falcon

Pros: El comportamiento del F-16 es fiel a la realidad. La variedad de formas de juego que se pueden utilizar asegura horas y horas de diversión.

Contras: Demasiado centrado en el F-16, dejando un poco de lado al resto de objetos que componen el simulador. Las misiones son demasiado parecidas, llegando a resultar monótonas.

Computer Gaming World

Magic The Gathering

PROEIN SOFTWARE

MICROPROSE

Wizards OF THE COAST

C O N C U R S O

Con motivo del lanzamiento de la edición en castellano de esta producción de Microprose, licencia directa del juego de Wizards of the Coast, Computer Gaming World y Proein te proponen un sencillo reto que podrás superar con la información que hasta ahora te hemos ofrecido acerca de este título.

Magic: The Gathering es un complejo juego de estrategia en el que los jugadores asumen el papel de sendos hechiceros enfrentados. Para batirse en duelo, utilizan cartas que invocan poderosas magias y criaturas. El orden de invocación es muy importante, y de él puede depender el resultado de la batalla. La edición en castellano ha sido supervisada por la compañía que distribuye las cartas en España, lo que sin duda ofrece una garantía de calidad y fidelidad al original.

Responde estas preguntas y envíanos el cupón adjunto. Entre los acertantes, sortearemos 25 Magic: The Gathering Desktop Themes, un fantástico compendio de temas de escritorio de Magic para Windows 95 con iconos, fondos de pantalla, sonidos, y muchas otras curiosidades.

¿Cuántas cartas de Magic se han vendido en todo el mundo?

¿Cómo se llama el reino donde transcurre la parte de aventura del juego?

¿Cuántos jugadores pueden jugar a Magic, el juego de cartas, al mismo tiempo?

Premios:

25 MAGIC DESKTOP THEMES

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26.
28037 Madrid

Nombre JAIRO

Apellidos MUÑOZ GONZÁLEZ

Edad 16

Dirección C/ OVIEDO Nº4 2ºB

Localidad S. J. AZNALFARACHE C.P. 41920

Provincia SEVILLA Teléfono (95) 4765031

Respuestas:

1. 2000 MILLONES DE CARTAS
2. SINANDALAR
3. .....

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

**COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso MAGIC")**

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas a las 3 preguntas que formulamos, se procederá a escoger 25, que conseguirá uno de los estupendos "Magic Desktop Themes". Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 18 de Septiembre de 1997, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 15 de Septiembre de 1997.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 18 de Septiembre de 1997, publicándose el resultado en el número 23, correspondiente a Octubre de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Computer Gaming World

Lista de ganadores de concursos

LOS GANADORES DE LOS 20 LOTES DE PREMIOS CORRESPONDIENTES AL CONCURSO QUAKE PUBLICADO EN EL Nº18 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

SABI PINTO ROCH	BARCELONA
FRANCISCO LOPEZ PARRA	ALCALA DE HENARES, MADRID
JORGE JUAN SUANES ALBORS	VALENCIA
ANA MARIA ALEGRE SANZ	MADRID
MARIO CARRILLO FUENTES	JAEN
BERNAT SANCHEZ TORAN	BARCELONA
ALBERTO PEREZ ROMERO	SEVILLA
MARCO ALBA GRECE	MADRID
HUGO FERNANDEZ VALEIRAS	VERIN, ORENSE
ANTONIO MANSO MORUNO	ZAFRA, BADAJOZ
FRANCISCO JAVIER FRAILE GARCIA	MADRID
SOFIA PEÑARANDA MONSALVE	ZARRA, VALENCIA
JUAN CARLOS MARIN GOMEZ	ALBACETE
ISAAC VIVERO CALDEIRO	EL PALMAR, MURCIA
SERGIO MARTINEZ SEGOVIA	BADALONA, BARCELONA
JOSEBA FLORES IZAGUIRRE	ELORREO, VIZCAYA
CANDELA RUIZ CEANO	MALAGA
CARLOS CANAL HUARTE	ALGECIRAS, CADIZ
JOSE LUIS OLIVAN BRAU	JACA, HUESCA
CARLOS DABARCA SOTO	VIGO, PONTEVEDRA

LOS GANADORES DE LOS 2 PACKS CORRESPONDIENTES AL SORTEO PUBLICADO EN EL Nº18 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

BEGOÑA MARTINEZ GONZALEZ	CASTELLON
IGNACIO IZQUIERDO GARCIA	ALCOBENDAS, MADRID

Computer Gaming World

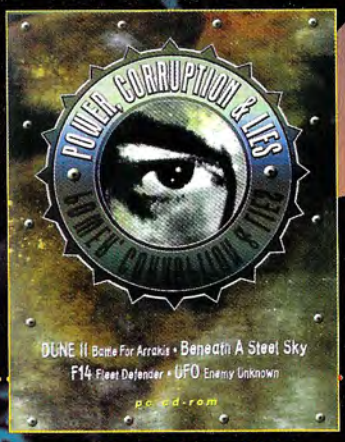
Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 5 PACKS "POWER, CORRUPTION & LIES"

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.



INCLUYE LOS JUEGOS: DUNE II, BENEATH A STEEL SKY, F-14 FLEET DEFENDER Y UFO ENEMY UNKNOWN

Computer Gaming World

Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )

Computer Gaming World

Solicitud de números atrasados

Ahora puedes adquirir los números de Computer Gaming World –junto con sus juegos de regalo– que no conseguiste en su momento

La información más seria, veraz y exhaustiva sobre el mundo de los juegos de ordenador

1. JUEGO REGALO: "Simon the sorcerer"
2. JUEGO DE REGALO: "Fascination"
3. JUEGO DE REGALO: "Lost in Time 1y2"
4. JUEGO DE REGALO: "Xenon 2"
5. JUEGO DE REGALO: "RingWorld"

6. JUEGO DE REGALO: "Blue Force"
7. JUEGO DE REGALO: "Luigi in Circusland"
8. JUEGO DE REGALO: "Prehistoric Adventure"
9. JUEGO DE REGALO: "Egyptian Quest"
10. JUEGO DE REGALO: "Medieval Knights"

11. JUEGO DE REGALO: "French Revolution"
12. JUEGO DE REGALO: "Tie Wall"
13. JUEGO DE REGALO: "Final Duel"
14. JUEGO DE REGALO: "La Luz del Druida"
15. JUEGO DE REGALO: "Asalto al Oscuro"

16. JUEGO DE REGALO: "TwinFire"
17. JUEGO DE REGALO: "Bridge Da Luna"
18. JUEGO DE REGALO: "Rally Championship"
19. JUEGO DE REGALO: "Oscar"

Rellena este cupón y envíalo por correo a EDITORIAL AMÉRICA IBERICA, S.A.
Apdo. de Correos 1050 FD - 28080 Madrid.
También puedes enviarlo por fax al número (91) 327 24 02.

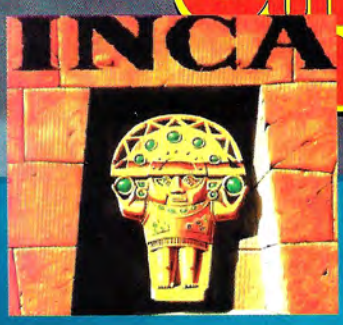
Deseo que me envíen al precio de 650 ptas./unidad, gastos de envío incluidos, los siguientes números: (indica con una X los números que deseas)

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

Nombre Edad
Empresa CIF/DNI
Dirección
Población Provincia
C.Postal Telef. Profesión

FORMA DE PAGO:
- ☐ Cheque bancario a nombre de EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A.
- ☐ Giro Postal nº de fecha
- ☐ Contrareembolso

Contenido del CD



Computer Gaming World

INCA

Este mes te regalamos Inca, una fabulosa aventura gráfica que combina puzzles y acción. El Dorado, un mítico personaje, renace para devolver su gloria y esplendor al Imperio Inca. Tu misión será guiarle en busca de los Tres Poderes para que esto sea posible. En tu camino, tendrás que luchar con poderosos enemigos y resolver complejos enigmas. Los dioses te concederán varias oportunidades, pero su paciencia no es eterna.

IMPORTANTE: Este juego ha sido diseñado para MS-DOS y Windows 3.0. Esto significa que no tiene porqué funcionar adecuadamente bajo Windows 95 o Windows 3.1–aunque puede hacerlo–. Si tienes problemas en cualquiera de estos dos sistemas, reinicia en modo MS-DOS asegurándote de cumplir los requisitos de memoria. Si no es así, tendrás que hacer un disco de arranque.

REQUISITOS MÍNIMOS

386/25 MHz, 4 MB de RAM (510 K libres de memoria convencional), SVGA, Disco Duro, CD-ROM 2X, Sound Blaster o 100% Compatibles, DOS 5.0 o superior, Ratón, Teclado.

INSTALACION Y ARRANQUE EN DOS

Cambia a tu unidad de CD-ROM y teclea INSTALL. Sigue las instrucciones de pantalla. Una vez instalado, teclea INCA desde dentro del directorio y pulsa una de las opciones de pantalla (intro o juego).

INSTALACION Y ARRANQUE EN WINDOWS 95

Arranca Windows y desde el menú Fichero selecciona la opción Ejecutar. Teclea la unidad correspondiente a tu CD-ROM seguida por \SETUP.EXE (por ejemplo, D:\SETUP.EXE). Sigue las instrucciones de pantalla. Para arrancar el juego una vez instalado, haz una doble pulsación sobre el icono de INCA.

CONTROLES

Con el ratón podrás controlar todas las acciones del juego. Cuando pases un nivel, el programa te facilitará un código que debes anotar, incluyendo los colores. Los códigos son únicos para cada ordenador, así que no pueden ser transmitidos a otros jugadores.

Para abandonar el juego en cualquier momento, pulsa CTRL+F10.

Para ir al comienzo de una fase, ya sea la que estás jugando o una anterior, pulsa CTRL+F9.

CTRL+F1: Activar/desactivar música
CTRL+F2: Activar/desactivar efectos de sonido
CTRL+F3: Activar/desactivar voz de computadora de combate
F7: Activar/desactivar el joystick.

Dentro del CD-ROM encontrarás un archivo llamado INCADOS.TXT que podrás ver con el comando EDIT de MS-DOS. Si quieres abrirlo desde Windows, utiliza el archivo INCAWIN.TXT. Este archivo contiene el manual original del juego, con algunos consejos y diversas informaciones que te serán útiles durante el juego.

PISTAS

NO proporcionamos pistas por teléfono, ya que la línea que os ofrecemos es únicamente para soporte técnico.

SERVICIO TECNICO

INCA es un juego exclusivamente para MS-DOS o Windows 3.1 (lo que implica que no tiene porqué funcionar con Windows 95) que necesita 510 K libres de memoria convencional. Para lograr esta memoria, debes tener en el arranque de tu ordenador sólo los controladores imprescindibles de CD-ROM, tarjeta de sonido y ratón, con el HIMEM.SYS como gestor de memoria. Algunos sistemas con EMM386.EXE o QEMM pueden experimentar problemas.

Si tienes algún problema técnico con el juego, antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Utilizar un disco de arranque para inicializar el ordenador antes de jugar. Este disco ha de ser un disco del sistema que contenga los archivos AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS y COMMAND.COM. Los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS deben contener única y exclusivamente los controladores de CD-ROM, Tarjeta de Sonido, Ratón, y el HIMEM.SYS. Cualquier otro dispositivo está de más y debe ser eliminado. Si tienes alguna duda acerca del disco de arranque consulta el manual de tu sistema operativo.

2.- Si tienes Windows 95, prueba a reiniciar el ordenador en modo MS-DOS. Si esto falla, inténtalo con un disco de arranque de MS-DOS con las instrucciones dadas en el punto anterior.

3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

-Contenido de los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS (puedes imprimirlos con el EDIT del MS-DOS o anotarlos a mano).

Nuestro teléfono es el 304 5542 de Madrid, y el horario de atención de llamadas es de 13:00 a 15:00 (hasta el 15 de septiembre). Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.

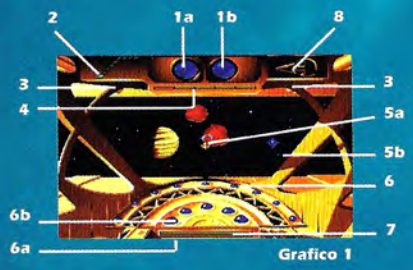


Grafico 1

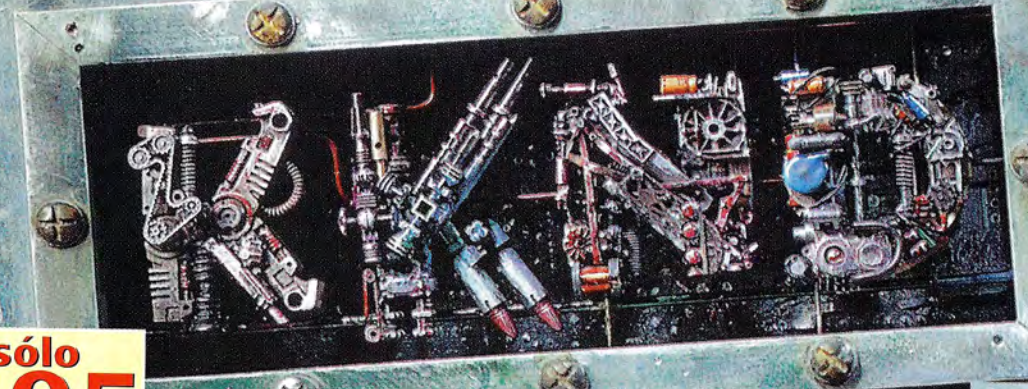
Grafico 3

Grafico 2

Grafico 4

si disfrutaste con command & conquer y warcraft...

ELECTRONIC ARTS®



por sólo **6.495**

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

Juego de estrategia.
Escenario: un mundo postapocalíptico.
Protagonistas: dos razas enfrentadas, mutantes contra los humanos.
Motivo: un planeta lleno de petróleo por refinar.
Medio: una flotilla de vehículos de alta tecnología, con un arsenal de armamento.
La estrella: sólo el jugador podrá llevar a uno de los bandos a la victoria final.

no esperes más, compra krush, kill'n' destroy y llévate una fantástica camiseta de regalo

precios i.v.a. incluido

CENTRO MAIL

Esta oferta la puedes adquirir en tu Centro MAIL más cercano, o la puedes recibir en tu domicilio contrarreembolso realizando tu pedido por e-mail: *pedidos@centromail.es.* Fax: *(91) 380.34.49*, o llamando al teléfono:

902·17·18·19

Gastos de envío:

- ***Correo***
  - *España* — *400 pta*
  - *Resto (UE)* — *1.000 pta*
- ***Transporte Urgente***
  - *España Peninsular* — *750 pta*
  - *Resto España, Portugal y Andorra* — *1.000 pta*

SEUR

Contenido del CD

Computer Gaming World

TOP SECRET INTERACTIVOS
INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

Requisitos Mínimos: 486/33 MHz, Windows, Ratón, SVGA 256 colores

Dentro del CD-ROM de este mes, encontrarás dos carpetas denominadas TSI16 y TSI32. Antes de instalar el programa de Top Secret Interactivos, debes cerrar todas las aplicaciones que tengas abiertas. Si tienes Windows 95, debes ejecutar el programa SETUP.EXE que encontrarás dentro de la carpeta TSI32, y si tu versión de Windows es anterior (Windows 3.x) el programa SETUP.EXE de la carpeta TSI16.

Sigue las instrucciones de pantalla para instalar cualquiera de las dos versiones. Cuando la instalación haya finalizado con éxito, tendrás un nuevo icono disponible. Pulsa sobre él y TSI arrancará.

Para acceder a cualquiera de las soluciones, haz una doble pulsación sobre la carátula del juego correspondiente. En todas las pantallas encontrarás un icono para volver al menú principal.

Puedes cerrar el programa como cualquier otra aplicación de Windows. Si quieres imprimir las soluciones de cualquiera de los juegos, dentro del directorio donde hayas instalado el programa encontrarás numerosos documentos de texto correspondientes a las soluciones de los diferentes programas.

NOTA: En algunos sistemas, debido a la compartición de archivos, puede producirse un error durante la instalación. En la mayoría de los casos, esto no afecta al funcionamiento del programa.

VIDEO DE DARK EARTH
INSTRUCCIONES DE USO

Requisitos Mínimos: Pentium 75 MHz, 8 MB de RAM, CD-ROM 4x, Windows 95, SVGA 256colores, Tarjeta de Sonido

Ya en el número 15 de Computer Gaming World, correspondiente al mes de febrero de este año, te avanzamos lo que sería esta fantástica aventura de Kalisto, que presentaba un mundo oscuro y terrible tras un holocausto provocado por el paso de un gigantesco meteoro cerca del sistema solar.

Confirmado ya su lanzamiento para el mes de septiembre, te ofrecemos un vídeo de introducción al universo de Dark Earth, una pieza única que te dará una idea más definida de lo que podrás encontrar dentro de apenas dos meses.

Para ejecutarlo, desde Windows 95, abre la carpeta Mi PC, abre tu unidad de CD-ROM, y por último la carpeta DKE. Haz una doble pulsación sobre el icono DKE.EXE y disfruta en tu silla.

QUAKE

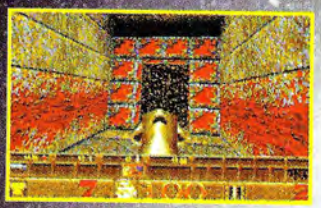
El juego más bestial del año

NUEVO PRECIO

5.990

iva incluido

Vive la experiencia de QUAKE por tí mismo y sorpréndete del realismo que presenta en 3D. Las texturas utilizadas y los decorados de cada pantalla, te transportan a una apasionante "realidad". Coge tus armas y enfréntate a un gran número de violentos e insaciables enemigos. Disfruta de este *Arcade* tú sólo o con más usuarios, con el sistema de juego en *Red* más rápido del mundo.



CENTRO MAIL

Esta oferta la puedes adquirir en tu Centro MAIL más cercano

Vitoria-Gasteiz
C/ Manuel Iradier, 9 ✆**13 78 24**

Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆**514 39 98**
Benidorm Av. de los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter PRÓXIMA APERTURA
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆**546 79 59**

Almería Av. de La Estación, 28 ✆**26 06 43**

Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆**534 37 19**

Barcelona
• C/ Pau Claris, 97 ✆**412 63 10**
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆**486 00 64**
• C/ Sants, 17 ✆**296 69 23**
Badalona
• Olof Palmer, s/n ✆**465 62 76**
• C/ Soledat, 12 ✆**464 46 97**
Manresa C/ Angel Guimera, 11 ✆**872 10 94**
Mataró C/ San Cristofor, 13✆**790 22 78**
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆**713 61 16**

Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆**22 27 17**

Córdoba María Cristina, 3 ✆**48 66 00**

Girona C/ Joan Regla, 6 ✆**22 47 29**

Las Palmas de GC
C/ Presidente Alvear, 3 ✆**23 46 51**

Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆**26 69 54**

Huesca C/ Argensola, 2 ✆**23 04 04**

Jaén Pasaje Maza, 7 ✆**25 82 10**

La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆**14 31 11**
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆**59 92 88**

Madrid
• C/ Montera, 32 2ª ✆**522 49 79**
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆**527 82 25**
• C.C La Vaguada. Local T-038.✆**378 22 22**
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆**880 26 92**
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 4 ✆**652 03 87** NUEVO LOCAL
Alcorcón C/ Cisneros, 47✆**643 62 20**
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆**617 11 15**

Málaga C/ Almansa, 14 ✆**261 52 92**
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆**246 38 00**

Palma de M.
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆**72 00 71**
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆**40 55 73**

Pamplona
C/ Pintor Asarta, 7 ✆**27 18 06**

Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆**22 09 39**

Salamanca C/ Toro, 84 ✆**26 16 81**

Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆**43 67 50**

Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆**467 52 23**

Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆**29 30 83**

Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆**380 42 37**
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆**333 96 19**

Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆**22 18 28**

Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆**410 34 73**
Las Arenas C/ del Club, 1✆**464 97 03**

Zaragoza
• Pº Independencia, 24-26, Loc. 100 ✆ **976 21 82 71**
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ **976 53 61 56**

Buenos Aires San José, 525 ✆**371 13 16**

Vila Nova Gaia. PORTO
• Av. Dos descubrimento, 549 L..237✆**371 13 16**

También la puedes recibir contrarreembolso en tu domicilio, realizando tu pedido por e-mail: pedidos@centromail.es. Fax: (91) 380 34.49, o en el teléfono:

902•17•18•19

id

QUAKE™ ©1996 id Software Inc. All rights reserved. id™ and the id logo™ are trademarks of id Software Inc. All trademarks are the property of their respective owners.

Computer Gaming World

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Diablo	Ubi Soft
2	Toonstruck	Virgin
3	The Dig	Erbe
4	Broken Sword	Virgin
5	Larry 7	Coktel

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Warcraft II	Ubi Soft
2	Z	Virgin
3	Command & Conquer	Virgin
4	Civilization II	Proein
5	C&C Red Alert	Virgin

TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider	Proein
2	Duke Nukem 3D	Proein
3	Quake	N.S.C.
4	Doom II	Erbe
5	Dark Forces	Erbe

TOP 5 DEPORTES

1	PC Fútbol 5.0	Dinamic
2	FIFA Soccer 97	Electronic Arts
3	PC Basket 4.0	Dinamic
4	PC Fútbol 4.0	Dinamic
5	NBA Live 97	Electronic Arts

TOP 5 SIMULADORES

1	Grand Prix 2	Proein
2	EF-2000	Arcadia
3	Top Gun	Proein
4	Flying Corps	Arcadia
5	Comanche 3	Electronic Arts

TOP 50

	Juego	Editor	Tipo
1	Tomb Raider	Proein	ACC.
2	Warcraft II	Ubi Soft	EST.
3	Duke Nukem 3D	Proein	ACC.
4	Z	Virgin	EST.
5	Command & Conquer	Virgin	EST.
6	PC Fútbol 5.0	Dinamic	DEP.
7	Diablo	Ubi Soft	AV/R.
8	Toonstruck	Virgin	AV/R.
9	Civilization II	Proein	EST.
10	Quake	New Soft. Center	ACC.
11	The Dig	Erbe	AV/R.
12	Broken Sword	Virgin	AV/R.
13	C&C:Red Alert	Virgin	EST.
14	Fifa Soccer 97	Electronic Arts	DEP.
15	Caesar II	Coktel	EST.
16	Larry 7: Love For Sail	Coktel	AV/R.
17	Doom II	Erbe	ACC.
18	Congo	CIC	AV/R.
19	Dark Forces	Erbe	ACC.
20	Grand Prix 2	Proein	SIM.
21	Simon the Sorcerer 2	Erbe	AV/R.
22	PC Basket 4.0	Dinamic	DEP.
23	POD	Ubi Soft	ACC.
24	Rebel Assault II	Erbe	ACC.
25	Myst	Electronic Arts	AV/R.
26	Theme Hospital	Electronic Arts	EST.
27	The Neverhood	Erbe	AV/R.
28	EF-2000	Arcadia	SIM.
29	Mortal Kombat III	New Soft. Center	ACC.
30	Worms	Arcadia	ACC.
31	Outlaws	Erbe	ACC.
32	Top Gun	Proein	SIM.
33	Megarace 2	Proein	ACC.
34	PC Fútbol 4.0	Dinamic	DEP.
35	MDK	Virgin	ACC.
36	Lighthouse	Coktel	AV/R.
37	Mundo Disco 2	Electronic Arts	AV/R.
38	Phantasmagoria 2	Coktel	AV/R.
39	Ripper	Proein	AV/R.
40	Time Commando	Electronic Arts	ACC.
41	Flying Corps	Arcadia	SIM.
42	Bad Mojo	Arcadia	AV/R.
43	Puzzle Bobble	New Soft. Center	EST.
44	Carmaggedon	Arcadia	ACC.
45	Sega Rally	Sega	ACC.
46	Comanche 3	Electronic Arts	SIM.
47	Touché	Proein	AV/R.
48	Full Throttle	Erbe	AV/R.
49	Bug Too!	Sega	ACC.
50	X-Wing vs. TIE-Fighter	Erbe	ACC.

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes
▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia

VIAJE A TRAVÉS DEL TIEMPO

Grandes temas

MULTIMEDIA

Patrimonio de la Humanidad en España | Doñana | Viaje de España | La Aventura del Pensamiento | Parques Nacionales | Fauna Española

Con la colección sorteamos 25 ordenadores Pentium Multimedia

La Colección Grandes Temas Multimedia le descubre nuestra historia, geografía, naturaleza, monumentos, costumbres y mucha más información.
Una obra audiovisual interactiva sin precedentes en España, en 6 entregas compuestas de un libro y un CD-Rom (obras completas).

QUINTA ENTREGA: PARQUES NACIONALES

EDITORIAL AMERICA IBERICA

YA ESTA A LA VENTA

INDESMEDIA
INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO MULTIMEDIA, S.A.

IMAGEN LIMITE

En este mundo de locos, correr no es la cuestión.

Es una necesidad

Si ofreces a alguien el mundo,
seguro que preguntarán cuánto.
Gástatelo en un coche
y que los demás vean el polvo que dejas.
GT Racing '97

10 de los más lujosos deportivos del mundo a tu disposición.

16 circuitos en 8 países diferentes.

Esta es tu única y última oportunidad de conducir los mejores deportivos del mundo.

GT 97 RACING

EL PODER Y LA GLORIA

PC CD ROM

Distribuido por: ArcadiA FUNSOFT

ocean

WWW.OCEAN.CO.UK